

64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 25
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
JET FORCE GEMINI
¡LOS MEJORES TRUCOS!
ANALIZAMOS
Super Smash Bros.
Turok: Rage Wars
Rainbow Six
Roadsters
Earthworm Jim 3D
Rocket: Robot on wheels
Xena: Warrior Princess
Worms Armageddon
Ronaldo V-Football
¡Y MUCHOS MÁS!
SIENTE LA LLAMADA DE LA SELVA
DONKEY KONG 64
RESIDENT EVIL 2
SUPER SMASH BROS.
¡GRATIS! ¡Joanna Dark a tamaño natural y los 150 Pokémon!
8 414090 102780 00025

# TUROK®

## RAGE WARS™

## INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

www.turok.com

Acclaim



Número 25 31 Enero
2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí,
J. J. Mussarra, M. Carmen Sánchez, Andrés Valencia

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona



# BIENVENIDO A 

**Hay cosas que no se pueden decir según cuándo y hay cosas que no se pueden decir nunca. Así, de acuerdo con los manuales del saber estar, no se debe hablar de enfermedades, dinero y sexo durante las comidas, menos aún si son navideñas. Por supuesto, después del turrón de licor (lo de turrón es para despistar), la gente se tira de la moto y habla de lo que le da la gana. De hecho, son fechas para perdonarse unos a otros, así que algunos aprovechan las rebajas de pecados de última hora. Por otro lado, está lo indecible, cualesquiera que sean las circunstancias. Por ejemplo, un titular que nunca podríamos haber utilizado para *Shadowman* es: "¡Mama, qué será lo que quiere el negro!". No sólo porque Georgie Dann, otrora rey de las canciones del verano, se nos adelantó, sino también por una cuestión de buen gusto y respeto al personal. Por corrección política, vamos.**

Por desgracia, el buen gusto y la consideración hacia las minorías no te vacunan contra las necedades ajenas. Y un ejemplo lo tenemos en el injustificado acoso de que es objeto la industria de los videojuegos por parte de algunos medios de comunicación e *información*. A este respecto, Pablo Belmonte, fiel lector e ilustrador portentoso (como prueban la postal que ilustra este editorial) señala muy atinadamente en una de sus cartas: "Si fuera un enfermo psicópata que disfruta viendo cadáveres carbonizados, simplemente vería las noticias a la hora de comer, algo mucho más económico, real, morboso y retorcido, que jamás será censurado". Así es: los supuestos guardianes de la civilización son los mismos que nos enseñan la muerte –en este caso auténtica- en tiempo real y perfectas 3D. ¿Cómo se come eso? Pues con mucha salsa: después de todo, los mismos que comulgan con los partidarios de la censura se sentarán contigo delante del pavo relleno. Además, seguro que acabáis pasando la tarde jugando a *Turok: Rage Wars.* Al fin y al cabo, a todos nos gusta lo mismo: pasar un buen rato, reír en buena compañía, compartir buenos momentos... Y ya está. Bueno, también nos gusta ganar de vez en cuando.

¡Ale! ¡Felices Fiestas! ¡Y hasta el año que viene! (Lo sentimos, no hemos podido resistirlo.)







# SUMARIO

## PLANETA 64
ULTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

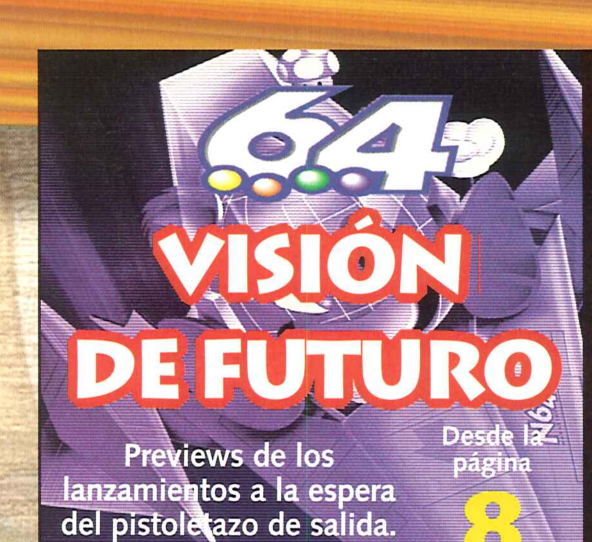


## SECCIONES



## 64 ANALISIS
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 10




## RESIDENT EVIL 64

Este fantástico juego dará un nuevo y leve tono rojo a tu vida que te absorberá desde principio a fin. Sólo para valientes.

8






30


36


38

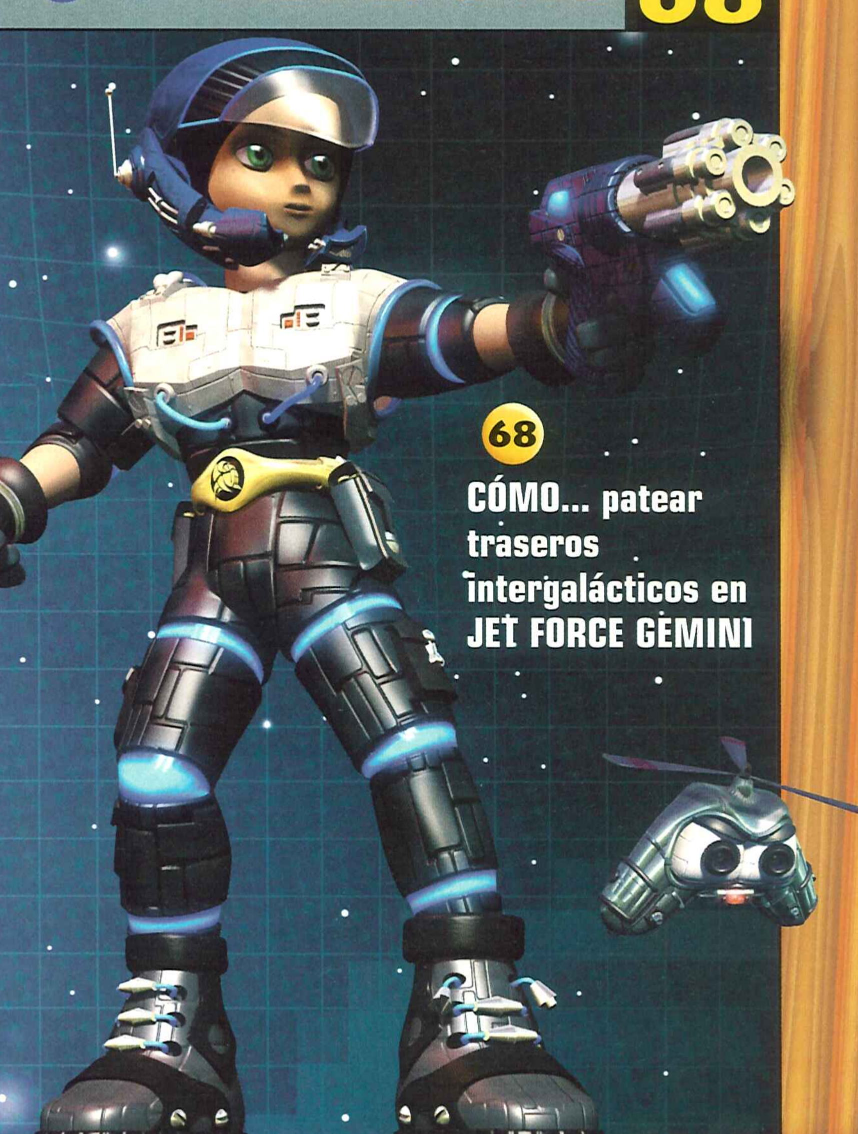

48


52


56

## 64 AL RESCATE

Desde la página 68






## LOS MÁS VENDIDOS

1. JET FORCE GEMINI
2. RAYMAN 2
3. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
4. SHADOWMAN
5. CARMAGGEDON 64
6. GOLDENEYE 007
7. MARIO KART 64
8. ZELDA 64
9. TUROK 2
10. SUPER SMASH BROS

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

# Operación cambio

### ¿Te sobra el Expansion Pak de DK64? Nintendo te lo cambia por un mando de N64.

**Estás dándole vueltas al coco para saber qué harás cuando te compres Donkey Kong 64 y encuentres que tienes dos Expansion Pak? No te preocupes, no vas a tener que montar un mercadillo clandestino para deshacerte de él. Ahora ya puedes relajarte y prepararte para disfrutar a dos manos del nuevo y genial juego de Nintendo. Simplemente sigue estos pasos:**

1 Hazte con tu cartucho de *DK64*. Dentro encontrarás una tarjeta que te explica cómo registrarte como usuario de *Donkey Kong 64*.

2 Una vez registrado, deberás preparar un envío que incluya el Expansion Pak tal y como viene dentro de la caja de *Donkey Kong 64*. (Es decir, dentro de su propia bolsa de plástico y con la llavecita para poder introducirlo en la consola), la tarjeta de registro, una hoja con nombre, apellidos, número de teléfono, número de socio y color del mando elegido para el cambio.

3 Envía el paquete con tu nombre por correo certificado a la siguiente dirección:
• Nintendo España
C/ Lanzarote, 11 Nave 7
28700 San Sebastián de los Reyes
REF: OPERACIÓN CAMBIO
Nintendo España se hará cargo del coste de envío de los mandos de N64 a todos los usuarios.

4 En tres semanas, más o menos, tendrás tu flamante mando de control en casa.




*En tu cartucho de DK64 encontrarás una tarjeta como ésta.*

# La nueva hornada

### El demonio de Tazmania y compañia fichan por Infogrames.

**Los editores de *World Driver Championship* presentaron en Manchester tres de sus lanzamientos más suculentos para el próximo año: *Taz Express* y *Duck Dogers* para N64 y *Martian Alert* para GBC, todos bajo la licencia de Looney Tunes.**

Los dos primeros son plataformas cargados de divertidísimos subjuegos y sorpresas, mientras que *Martian Alert* combina el frenesí de un plataformas, el ingenio de un RPG y los intercambios de *Pokémon*. El 2000 se prepara de lo más animadito... Te mantendremos informados.

*Los escenarios de Taz Express son variables como el humor de su protagonista.*

# ¡Vuelve Bond!



### 007 regresa a la N64

**Es verdad! Aquellos que clamábais por una continuación de *GoldenEye* estáis de suerte; hay una versión de *El mundo nunca es suficiente* para N64 en desarrollo desde hace dieciséis meses, y el lanzamiento está programado para mediados del 2000.**

Esta vez, el equipo encargado del desarrollo no será Rare, sino Eurocom (cuyos créditos incluyen *Duke Nukem: Zero Hour* y *40 Winks*), y MGM y Electronic Arts reemplazan a Nintendo como compañías editoras.

En lugar de seguir la estela del abominable *El Mañana Nunca Muere* para PlayStation (un cóctel contra natura de géneros que incluye una lamentable sección de esquí), Eurocom está incorporando todo lo que hizo de *GoldenEye* un clásico; hablamos, pues, de un *shoot 'em up* en primera persona con énfasis en el sigilo, montones de dispositivos, pistolas y un *deathmatch* para cuatro jugadores. Por descontado, lo último que queremos es una réplica insulsa de *GoldenEye*, pero nos tranquiliza saber que Eurocom está extrayendo lo mejor de la obra maestra de Rare para diseñar su propio juego.



*¿Podrá Eurocom repetir el éxito de Rare?*

# ¿Dolphin 2000?

### Nintendo prevé el lanzamiento para las próximas Navidades.

**El final de un año siempre viene cargado de propósitos de esperanza para el venidero. En este caso, estas promesas vienen de la mano de la Gran N, que asegura se esforzará para que la Dolphin esté en los mercados europeos hacia las mismas fechas que la Play 2. ¿Será verdad? Confiemos en que sí.**

Lo que sí parece confirmarse es la lista de interesantísimos desarrolladores que tienen puestos los ojos (y algunos juegos) en Dolphin: Nintendo (como no, con su *Mario*), Rare (¡que prepara un *Killer Instinct 3*!), Capcom (más miedo y más *Resident Evil*), Acclaim (el retorno al mundo de los muertos de *Shadowman*) o Konami (¡*ISS* en la Dolphin!). Desde luego, la Prometida no podría tener mejores anfitriones.

## UBICUIDAD DE CENTRO MAIL

**Ya te lo decía el padre Siguifredo, el cura que te bautizó: Centro Mail está en todas partes. Ah, ¿que el hablaba de Dios? Uy, sí, es que Centro Mail también posee el don de la ubicuidad, y a veces nos confundimos. Sobre todo ahora que la popular cadena de informática y videojuegos ha abierto las siguientes tiendas:**

**TOLEDO.** *C.C. Zoco Europa Local 20- Calle Viena, 2 Tel: 925 21 31 45*
**LANZAROTE.** *Calle Coronel Ildefonso Val de la Torre., 3 Tel. 928 82 71 00*
**IBIZA.** *Via púnica, 25 Tel. 971 39 91 01*
**HUELVA.** *C/ 3 de Agosto, 4 Tel. 959 25 36 30*
**LEÓN.** *Avda. República Argentina, 25*
**TARRAGONA.** *Avda. Catalunya, 8 Tel. 977 25 29 45*
**BARCELONA.** *C.C. Caricentro-Local 37 A-18 Salida 2 Barrera del Vallés*

VIDEO GAME SUPER STARS

Nintendo Presents

# MARIO KART 64™

desde **2.495** Ptas.

http://www.globalgame-europe.com

# ACTION FIGURES




**NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:**

**Madrid**
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46
ALONSO CANO

**Madrid**
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



**Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)



**Valladolid**
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

**Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

**Valencia**
Próxima Apertura

**Valencia - Quart de Poblet**
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

**Valencia - Alzira**
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

**Albacete**
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

**Las Palmas**
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

**Tenerife - La Orotava**
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

**Tenerife - Sta. Cruz**
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

**Zaragoza**
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

**Zaragoza 2**
Próxima Apertura

**Vitoria/Gasteiz**
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

**Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima Apertura

**San Sebastián/Donostia**
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

**Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

**Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

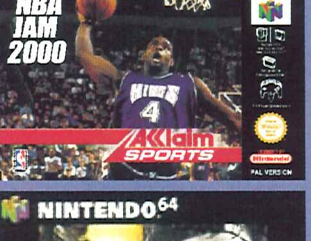
**Santiago de Compostela**
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

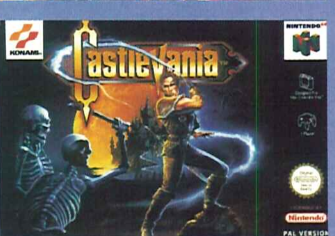
**Melilla**
Próxima apertura


















GAME BOY COLOR
CARMAGEDDON
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
SCi

**TODO PARA NINTENDO 64 Y GAMEBOY**



# ESPELUZNANTES IMÁGENES DEL MATA ZOMBIS MÁS SANGRIENTO DE CAPCOM

**Cuando sólo falta un mes para poder disfrutar de *Resident Evil 2*, hemos tenido la oportunidad de probar una versión prácticamente completa del juego. Y, créenos, ojalá no la hubiésemos tenido, porque ahora estamos realmente atemorizados. Cada vez que los restos de un zombi chocan contra el cristal de la ventana nos provoca tal sobresalto que el techo de la redacción está empezando a llenarse de abolladuras.**

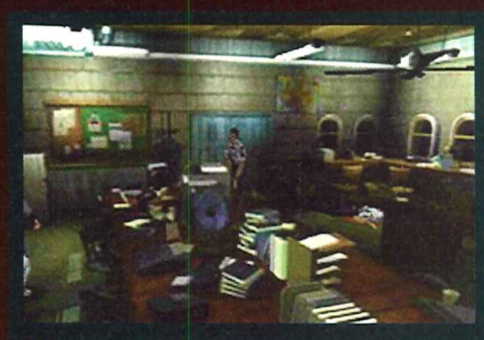
El juego de Capcom está plagado de momentos no aptos para cardíacos, y estamos muy contentos de decirte que no se ha perdido nada (absolutamente nada) a la hora de convertir el juego de Play. De hecho, los gráficos están mejorados: con el Expansion Pak a tope, los gráficos fluyen como el agua y la animación gráfica a tiempo real en 3D del protagonista es tan buena como la calidad fotográfica de los fondos. Incluso la conversión de los vídeos (aunque pierden calidad en el sonido y tengan imágenes un poco borrosas) pueden considerarse un éxito, teniendo en cuenta que lo han metido todo en un cartucho de N64, tarea nada fácil.

**GRÁFICOS** La animación gráfica a tiempo real en 3D del protagonista es tan buena como la calidad fotográfica de los fondos.

Con la opción de selección del nivel de *gore* activada al máximo, los borbotones de sangre que explotan contra la pantalla no te dejarán indiferente. Desde el principio de *Res Evil 2*, en el que vemos a Leon vaciar sus cargadores contra los estómagos de los zombis errantes y tropezar con la cabeza de una mutilada víctima, está claro que no estamos ante un juego para gente que sufre del corazón.

Los ya comentados sobresaltos se van produciendo en todo momento; incluso hay una ocasión en la que nuestro pelirrojo héroe se entretiene comprobando cuál es el reflejo equivocado que se ve en el espejo. Los escalofriantes acompañamientos musicales te recuerdan que el peligro está al acecho y, un momento después, se produce un terrible crujido de cristales y ves cómo los brazos de un zombi han roto la ventana y se han colocado en el cuello de Leon.

El juego incluye también partes de puzzles sin mucha complicación, la eterna búsqueda de las llaves para abrir las puertas anteriormente cerradas que acceden a otras áreas (como la oficina de policía, repleta de situaciones inesperadas) y la posibilidad de controlar otros personajes protagonistas a mitad del juego. Además, detrás del juego se esconde una interesante trama que se va destejiendo por los informes policiales que vas encontrando en el camino y los breves vídeos a tiempo real (hay uno de ellos que nos ha hecho correr despavoridos a abrazar a nuestras madres).



△ *Juegos como* Res Evil *y* Shadowman *están haciendo cada vez más adulta a la N64.*

Con un increíblemente espacioso cartucho de 512 Mbits a su disposición, Angel Studios, los encargados de llevar a cabo la conversión, se las han apañado a las mil maravillas para incluir en el cartucho los dos CD de PlayStation, incluyendo las cuatro aventuras (dos de Leon y otras dos similares de Claire) y un par de secciones extras protagonizadas por una tropa S.W.A.T. Incluso, lo creas o no, han metido un queso de bola de seis por seis. La versión para N64 cuenta, además, con un exclusivo nivel de dificultad (que incluye la inquietante opción Extrema) y una opción aleatorizadora que cambia los lugares en los que encontrar los ítems especiales, creando una nueva y diferente forma de jugar cada vez.

Tiene una pinta excelente y, ante su inminente aparición, será mejor que te vayas preparando a pasar mucho miedo.

# RESIDEN

## prepárate a pasar miedo

*Los zombis creen que, por estar muertos, los disparos no les harán nada. Qué tontitos.* ▷



**LA FICHA**

**RESIDENT EVIL 2**

| | |
|---|---|
| DE: | Capcom/Angel |
| TAMAÑO: | 512Mbit |
| JUGADORES: | 1 |
| MEMORY PAK: | No |
| EXPANSION PAK: | Sí |
| RUMBLE PAK: | No |
| GB PAK: | No |

DISPONIBLE: Enero

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



△ *"¿Así que no llevas billete, eh? Pues las vas a pagar todas."*

*S.T.A.R.S., la oficina original de los héroes de Resident Evil.* ▷







Ya está hecho el trabajo sucio. Ahora alguien tendrá que limpiarlo.

Si Leon no dimite después de este trabajo, nunca lo hará.

Tu salud está bajo mínimos. Suerte de esta nutritiva hierba que te repondrá.

Encuentra la pieza que falta y pondrás en marcha de nuevo este reloj. Y accederás a un área secreta.

Estos archivos que encontrarás desperdigados por el suelo te ayudarán a seguir la historia.

# T EVIL 2

Game over, de nuevo. Te hartarás de ver estas escenas hasta que no seas un maestro con los controles.

La mitad de su cuerpo está en el suelo y la otra sigue en pie. Puaj. Asqueroso... y divertido.

Esta espectacular estatua de la oficina de policía esconde una llave.

Dales a estos zombis la oportunidad de acercarse y verás cómo se abalanzan contra ti.

**CONTINUARÁ...** Siente los escalofríos de nuestra completa review de Resident Evil 2 en el próximo número.

PRECEDENTES EN  La Investigación Especial del mes pasado era interesante. Esta *review*.... ¡inolvidable!




△ Cueva Cristalina. Diddy, preso de un arrebato de violencia al estilo Harry El Sucio.



△ Lleva esta llave a K. Lumsy para abrir su jaula.

Lanky, haciendo lo que mejor sabe: trepar por setas gigantes. ▽

△ Unos peces preciosos, sí... pero ¡qué no habríamos dado a cambio de una granada para teñir de rojo estas prístinas aguas!

Embutidos en barriles, esos kremlings arremeten contra ti como fans de Chayane. ▽





◁ Sí, es un mundo helado. Sí, es un iglú. Sí, DK64 recicla un montón de ideas clásicas de los plataformas.

# DONKEY

## El gran juego de N64 de las Navidades ha llegado. ¿Es lo que todos estábamos esperando?

64 STAR GAME

**LA FICHA**

**DONKEY KONG 64**

| | |
|---|---|
| DE: | Rare/Nintendo |
| TAMAÑO: | 256Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✗ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✓ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✓ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |

DISPONIBLE:

*Sí*

12.990 pesetas

**Las primeras especulaciones se remontan a los días del lanzamiento de la N64. La serie de plataformas *Donkey Kong Country* había sido tan increíblemente exitosa en la SNES, que Nintendo tenía por fuerza que estar preparando una actualización en 64 bits. No hacerlo habría sido una soberana estupidez, ¿verdad?**

Sin embargo, los talentosos programadores británicos mantuvieron la boca cerrada hasta que, sin previo aviso, una captura de pantalla apareció en la sede web de Rare. Allí estaban Diddy Kong, un kremling, unas monedas brillantes y una vagoneta de mina. *Donkey Kong 64* estaba en camino, usando el mismo motor que el fabuloso *Banjo-Kazooie*, y todo apuntaba a que iba a ser una continuación impresionante, con todos los logros que hicieron de sus antecesores, juegos legendarios.

Ahora, exactamente un año más tarde, llega el juego, con un montón de cosas que demostrar. Necesita ser lo bastante distinto de *B-K*. Necesita justificar su precio, sobre todo teniendo en cuenta que el juego NO se vende sin el Expansion pak (aunque los que ya lo tengan, lo pueden cambiar por un mando oficial de N64). Y, tras el desesperante aplazamiento de *Perfect Dark* a punto de reventarnos las Navidades, necesita dar a los usuarios de N64 motivos para recordar estas *entrañables* fiestas con una sonrisa de nostalgia y felicidad.

¿Estamos, pues, ante el alpha y omega de los juegos de plataformas, o un *Banjo-Kazooie* vestido de simio? A continuación, te contamos todo lo que *necesitas* saber de *DK64*...








**HALLAZGO SUPREMO**
Si puedes hallar una baldosa con la fea jeta de K. Rool impresa sobre ella, ponte encima y pulsa Z para transportarte a un juego en una palestra de batalla. El objetivo es sobrevivir a las arremetidas de los castores sin caer fuera de los límites de la plataforma flotante. Sobrevive y ganarás una corona. Consigue tantas como puedas, ya que son esenciales para hacer frente al jefe final de *DK64*.



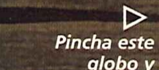
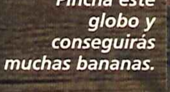

# KONG 64

## Magia símica

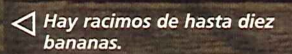
**Aunque hay montones de ítems en *Donkey Kong*, el principal objetivo –encontrar las ocho llaves que liberarán al gigantesco K. Lumsy de su cautiverio- implica recoger esa fruta curva que tanto abunda en las Canarias.**

### BANANAS DE COLORES

Hay cinco tipos de bananas normales esparcidas por los ocho niveles de *DK64*. Cada una está teñida según el Kong que puede recogerla. El propósito es recoger bananas suficientes en un nivel para alcanzar el número consignado en la puerta del jefe. Si logras derrotarlo, se te recompensa con una llave para la jaula de K. Lumsy.

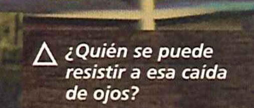
*Pincha este globo y conseguirás muchas bananas.*



*Hay racimos de hasta diez bananas.*

### GOLDEN BANANAS

Cada vez que encuentres una llave, K. Lumsy ejecutará una breve danza que abrirá la entrada a un nuevo nivel en el centro de las Islas DK. Sin embargo, cierto Mr. B Locker no te dejará entrar hasta que hayas acopiado el número requerido de Bananas Doradas. La resplandeciente fruta se obtiene resolviendo puzzles y ganando mini-juegos (lo mismo que ocurría en *Banjo-Kazooie*)



*¿Quién se puede resistir a esa caída de ojos?*

*Un saltito y esa banana dorada será tuya.*





**DELIRIO RAP**
¿Qué dura tres minutos y provoca vergüenza ajena mirar? No, no es el dire cantado Corazón partío en un karaoke (una experiencia aterradora, no lo dudes). Estamos hablando del rap de *Donkey Kong*, la secuencia de intro de *DK*, que contiene letras del estilo "puede hacer el pino cuando es necesario / y estirar los brazos / sólo para ti." A la vista de los resultados, estamos convencidos de que Wil Smith no tiene nada de qué preocuparse.




**¡OPERACIÓN CAMBIO!**
Tratándose del buque insignia de Nintendo en estas Navidades, la gran N ha preparado para *Donkey Kong* una estrategia de márketing apoteósica. Así, ha puesto a la venta un pack especial que incluye una N64 clásica, un mando, un cartucho de *DK64* y un Expansion pak al precio de 24.990 pesetas. Sin embargo, la oferta más interesante es la posibilidad de cambiar el Expansion pak, que se vende inseparablemente con el juego, por un mando oficial de Nintendo. Para conocer las condiciones de este trueque, te remitimos a la sección de noticias en este mismo número.




# Islas DK

Las Islas DK son el punto de partida hacia los siete mundos principales de DK64. Éstos son parecidos a los de Mario y Banjo, con muchísimas cosas para hacer, ver y descubrir, mientras abres puertas, accionas interruptores y revelas áreas previamente ocultas. He aquí un recorrido por los tres primeros niveles, con pistas para reunir a la familia Kong al completo.

## JUNGLA JOCOSA

El primer mundo de Donkey Kong es un claro en la jungla, repleto de palmeras, castores y abejas.

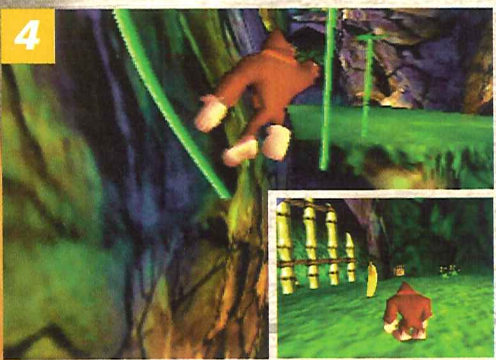
*1 Al empeza, sólo controlas a Donkey Kong, quien tiene libertad para explorar el nivel en pos de bananas. Búscalas en lo alto de las palmeras.*



*2 Trepa por la enredadera para hallar la morada de Funky Kong. Te venderá un cañón de cocos a cambio de tres monedas (están justo antes de la entrada del nivel). Ahora ya puedes conseguir bananas extra a tiro limpio.*



*3 Una vez aquí, pulsa Z sobre la baldosa de K. Rool para jugar en la palestra de combate. Usa tu Ataque Corriendo (analógico + B) para noquear a los castores y ganar una corona.*



*4 Agárrate a las lianas y salta hasta alcanzar el otro lado del lago; entonces brinca al interior del barril para encontrar tu primera Banana Dorada. Mmm...*



*5 Libera a Diddy disparando contra tres interruptores de coco. Para activar el de en medio, apunta desde el promontorio de Funky. Recoge la Banana Dorada para abrir las puertas bajo los interruptores.*

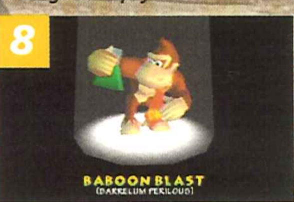



*6 Introdúcete en el Barril Kong, escoge a Diddy y dirígete al túnel a la derecha, ahora abierto. Sacude al chico malo para obtener un plano rojo (el color de Diddy). La comadreja Snide te lo cambiará por una banana dorada.*



*7 Como Donkey Kong, adéntrate por el túnel central hasta el claro de Cranky. Dispara al interruptor sobre la puerta a la derecha y salta dentro de la jaula para convertirte en Rambi. Si destruyes las chozas próximas a la carga, obtendrás bananas e interruptores.*

*8 No olvides las monedas que hay junto a la jaula, y cómprale a Cranky la Furia Babuina. Aprovecha la ocasión para cambiar a Diddy y comprar la Carga Chimpsy.*




*9 Como Diddy, cómprale las pistolas lanzacacahuetes a Funky, y dispara al interruptor en la colina próxima a la exprisión de Diddy. Remonta rápidamente la rampa que aparece y métete por la puerta que hay a medio camino.*



*10 Usa la Carga Chimpsy para derribar la portezuela, y pégale un cabezazo al botón "Lo". Activa el interruptor del suelo con la Sacudida Simia, y trepa por las cintas transportadoras a por una carrera en carreta.*



*11 De vuelta al área principal, ejecuta el Furia Babuina de Donkey sobre la baldosa de Donkey (trepa por el árbol cercano a la gran "X" y salta de liana en liana), y completa el juego de barriles para conseguir una banana dorada.*



*12 Ahora, vuelve a ser Diddy y abandona el nivel. En las cuevas, hay dos interruptores de cacahuete, que abrirán una puerta que conduce a algunas monedas, un globo y una banana dorada.*



# AZTECA AIRADO

Con su arena ardiente y sus palmeras, este mundo guarda un parecido más que razonable con el nivel del desierto en *Banjo-Kazooie*.

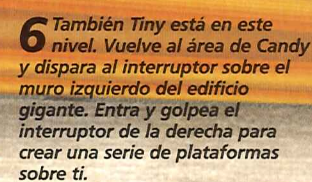


**1** *Como Donkey y Diddy, visita la tienda de Candy, y cómprale instrumentos musicales, que puedes usar para activar baldosas de música, o como bombas inteligentes.*

**2** *Como Diddy, trepa por el árbol en la isla central y llega hasta arriba de la jaula del camello. Ponte sobre la baldosa de música y rasguea tu guitarra para abrir el portón.*

**3** *Adéntrate y tuerce a la derecha en el cruce, para encontrar a Cranky. Tienes que comprarle el Súper Kong y los propulsores de cohetes (si estás buscando monedas, hay algunas túnel adentro).*

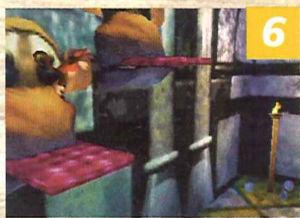




**4** *Cámbiate a Donkey, avanza por la siguiente área y gira a la derecha. Te toparás con una baldosa de Donkey. Supera el juego de los barriles para abrir la jaula del camello.*

**5** *Dispara al interruptor que aparece sobre la puerta con la cara de un camello, y entra. Toca los tambores en la habitación del suroeste para llenar el estanque, crúzalo a nado y dispara al interruptor para conseguir a Lanky.*

**6** *También Tiny está en este nivel. Vuelve al área de Candy y dispara al interruptor sobre el muro izquierdo del edificio gigante. Entra y golpea el interruptor de la derecha para crear una serie de plataformas sobre ti.*



**7** *Salta sobre las plataformas (tendrás que usar súper salto) y dispara cacahuetes contra el interruptor en la pared opuesta. Entonces camina sobre la nueva plataforma. Toca la guitarra sobre la baldosa para fundir el hielo.*

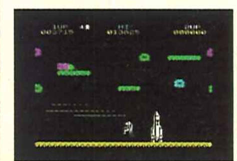


**8** *Sumérgete en el agua, tuerce a la derecha en los "cruces", y entra en la habitación de Tiny. Golpea entonces el interruptor junto a la jaula y embiste con la cabeza K-O-N-G para rescatar a la chica.*



**ODISEA ESPACIAL**

La primera vez que te encuentras a Cranky, te prometerá "algo especial" a cambio de 15 medallas de banana. Por cada 75 bananas, obtienes una medalla, así que te llevará algún tiempo conseguir las 15. Llegado ese momento, Cranky te dará la oportunidad de jugar a una versión completa de Jetpac, el clásico de Rare para Sinclair Spectrum. Es un extra fantástico que demuestra cómo nuestro reportaje Se busca del mes pasado -donde predijimos el regreso de Jetman, protagonista del juego- no andaba desencaminado. (Por cierto, encontrarás algunos consejos para Jetpac en la página 17.)

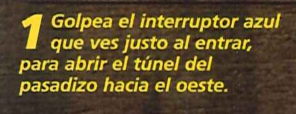




# FÁBRICA FRENÉTICA

El tercer mundo es una gigantesca fábrica de juguetes mecánicos, atestada de Kremlings autómatas y dados andantes. Un lugar particularmente tenebroso.

**1** *Golpea el interruptor azul que ves justo al entrar, para abrir el túnel del pasadizo hacia el oeste.*





**2** *Paséate por allí abajo y cruza las puertas hasta llegar a la sala de producción, donde cuelga la jaula de Chunky.*



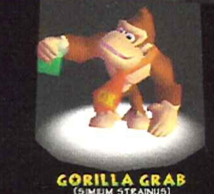
**3** *Usa el Barril Kong para cambiar a Lanky, y trepa por las cajas para encontrar a Cranky. Cómprale el Orangunpino.*

**4** *Regresa a la habitación de Chunky, y asciende por el tubo en la esquina hasta encontrar el interruptor que liberará al gran simio.*



**5** *En este mundo, también puedes jugar al Donkey Kong original. Para empezar, activa la baldosa de Donkey en el centro de la estancia.*

**6** *Una palanca aparecerá cerca de la cabina de Donkey Kong Arcade. Para accionarla, necesitarás visitar a Cranky y comprarle el Agarre Gorila.*




**7** *La cabina de arcade se encuentra allende la puerta próxima portal de Toff y Scoff, más arriba del mástil, a la izquierda. ¡A disfrutar!*





GO! GO!



**HADAS CONTADAS**
Hay una gran hada oculta en algún lugar de las Islas DK (una pista superflua: busca la isla con forma de rostro de hada), gimoteando por sus amigas perdidas, que se hallan desperdigadas por los ocho niveles de *DK64*. Con la ayuda de la cámara que ella te entrega, podrás capturar, fotografiándolos, a las haditas azules. Hay 20 hadas de banana en total, y cinco fantásticos bonus disponibles para fotografiar. Pero no te vamos a estropear la sorpresa.



# Habilidades muy monas

La mayoría de simios se limitan a saltar entre lianas y gritar "¡uuuh! ¡uuuh!". Nada que ver con la familia Kong, que reúne más de 100 movimientos, necesarios para resolver determinados puzzles.

## MINI MONA

Al saltar en un barril, Tiny hace honor a su nombre –que significa "diminuta" en inglés-, al encoger a una veinteava parte de su tamaño normal. Normalmente, hay una portezuela cerca por la que la monita miniaturizada puede escurrirse sin problemas.



## CHUNKY CHUNGO

Chunky se puede volver invisible colocándose sobre una baldosa con su careto. Es muy útil en la gran cabaña de madera, en Cueva Cristalina, donde el simio necesita localizar una banana sin ser detectado por los reflectores.

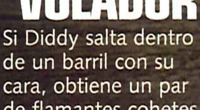
## SÚPER KONG

El don de la invulnerabilidad. Este movimiento no aflora con frecuencia, pero es muy práctico cuando Donkey Kong necesita corretear sobre lava o repeler los ataques de los vikingos.



## ORAN-GUNPINO

Al ponerse sobre una de sus baldosas, Lanky hace el pino, y –al más puro estilo de Kazooie- remonta cuestas insuperables por otros Kongs. Ésta es la única manera de alcanzar algunas de las baldosas de teletransporte.



## BARRIL VOLADOR

Si Diddy salta dentro de un barril con su cara, obtiene un par de flamantes cohetes propulsores. Hay muchos interruptores elevados, pero te olvidarás de la mitad mientras surcas dichoso los cielos cual grácil golondrina.



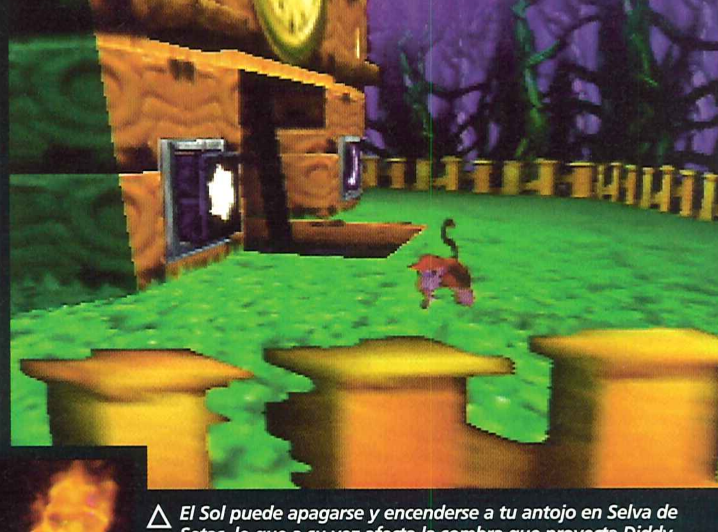


# LUCES DE BOHEMIA

No esperes en *Donkey Kong* una alta resolución como la de *Turok 2*: Rare ha utilizado el Expansion pak, que se vende inseparablemente con el juego y justifica las 12.995 que cuesta el juego, para crear la increíble iluminación multicolor en tiempo real que exhibe el juego. Si bien esto desempeña funciones decorativas (las sombras circulares que pululan alrededor de los Kongs, las luces que iluminan la estancia de Toff y Scoff tras apagar las antorchas, las lóbregas secciones acuáticas con el pez Glimmer iluminando el camino...), también ayuda a resolver ciertos puzzles. El mejor es una breve sección donde Diddy sortea un laberinto flotante, con un loro que porta una antorcha por única compañía.

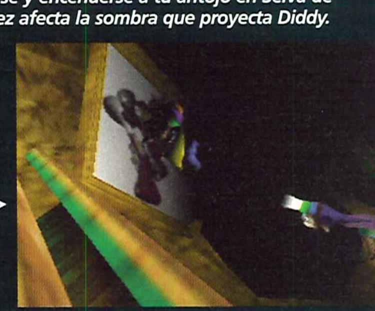


◁ *La luz que reflectan los enormes muros de hielo casi te ciega. Ten a mano los anteojos antirradiación.*



△ *El Sol puede apagarse y encenderse a tu antojo en Selva de Setas, lo que a su vez afecta la sombra que proyecta Diddy.*

◁ *Chunky anda de puntillas por un camino iluminado por una lluvia de bolas de fuego. ¡Maravilloso!*



*A veces, Glimmer desaparece, dejando a tu mono sumido en tinieblas.* ▷

# MONO KART 64

El mayor atractivo de *Donkey Kong* –la carrera en vagonetas de mina– regresa triunfalmente en DK64. Aquí Rare alcanza las más altas cotas de extravagancia, donde impresionantes efectos de luz, las más rocambolescas situaciones y una velocidad escalofriante, se combinan para recrear las sensaciones de una montaña rusa.

***1** Empuja hacia delante el analógico sólo lo imprescindible. Si vas demasiado rápido, te perderás interruptores importantes y timbres que abren puertas.*



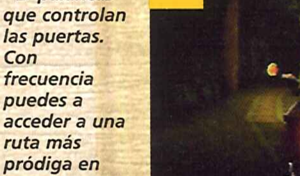
***2** Los Kremlings se abalanzarán sobre ti a intervalos regulares, así que sincroniza tus saltos sobre sus garrotes.*





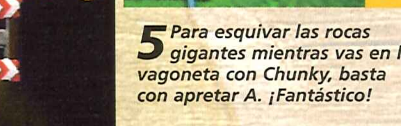
***3** No dejes de pulsar el botón de salto, ya que las monedas flotantes a menudo pasan tan rápido que no puedes reaccionar.*

***4** Busca las palancas que controlan las puertas. Con frecuencia puedes a acceder a una ruta más pródiga en monedas, inclinándote para accionar una.*





***5** Para esquivar las rocas gigantes mientras vas en la vagoneta con Chunky, basta con apretar A. ¡Fantástico!*





**MÁS ALLÁ**

La esposa de Cranky, Wrinkly Kong, pasó a mejor vida desde la última aventura de la familia Kong, pero su espíritu te dispensará solícito pistas de lo más útiles. Paséate ante una de sus puertas, y su fantasma aparecerá y te revelará cómo resolver uno de los puzzles del nivel. Es un recurso muy útil para jugadores novatos, pero los más experimentados harán bien en ignorar las puertas para evitar que el espectro les estropee la diversión.



## BOMBAS

No estábamos muy seguros de que armas y juegos de plataformas combinaran bien, pero el arsenal de los Kongs es sorprendentemente convincente. Las granadas naranja son muy socorridas, pues se dirigen a los chicos malos sin necesidad de apuntar; y las armas de fuego no son menos atractivas. Qué gozada es noquear castores mientras sobrevuelas los maravillosos escenarios, lanzacocos en ristre. Además, existe un truco que te proporciona munición ilimitada, así como una mira telescópica para tus armas (que te venderá Funky) que barre el paisaje a una velocidad espeluznante cuando haces un zoom hacia los interruptores más lejanos. Estupendísimo.

*△ Lanza una granada y contempla cómo el kremling mecánico estira la pata con un garbo sin par.*



*△ Las plumas tipo flecha de Tiny son un arma de lo más original.*

*◁ Un ejemplo de por qué es mejor liquidar a este energúmeno desde la distancia.*

## ¡Qué carnaval!

**Los creadores de DK64 han tomado prestado de Banjo-Kazooie el sistema de baldosas transformadoras, concediendo a los Kongs la habilidad de introducirse en cajas para convertirse en otros animales como…**

### RAMBI

Este rinoceronte gigante está especializado en embestir castores y derribar cabañas. Además, ciertas puertas que conducen a interruptores y puzzles para Tiny y Lanky, sólo se pueden abrir con las caricias de Rambi. Es una pena que este cornudo aliado no pueda acceder a determinadas áreas: cuando lo intenta, un gigantesco aviso aparece en pantalla, y te devuelve a la forma de Donkey Kong.




### ENGARDE

El pez espada de los Donkey Kong precedentes vuelve en el nivel Galeón Gafe de DK64. Manejarlo es un verdadero placer, pues corta el agua como un misil, y saltar a través de anillos -para abrir nuevas áreas- es un reto fascinante. Tanto Engarde como Rambi tienen sus propios juegos de bonus, en los que tendrás que noquear castores o nadar a través de anillos a contrarreloj. Para acceder a estos juegos necesitarás… Que no, que no te lo vamos a contar.







**LA VENGANZA DE CRANKY**

Últimamente, Rare está demostrando poseer un perverso sentido del humor (compruébalo en *Jet Force Gemini*). El manual de instrucciones de *DK64*, en el que Cranky oficia de anfitrión, es otro magnífico ejemplo de sensibilidad irónica. Así, Rare se ha permitido la licencia de mofarse de su propio juego, como cuando Cranky presenta la sección que explica los instrumentos musicales de Candy exclamando: "Oye, esto está sacado de *Zelda*". Material de primera.



# ¡Bonus!

**Si quieres echarle el guante a todas esas relucientes bananas, tendrás que perfeccionar tu destreza con los juegos de *bonus*. He aquí una selección de los mejores mini juegos, con consejos para superarlos.**

## LABERINTO LOCO

Muy simple: mata a todos los malos y encuentra la línea de llegada. El tiempo límite parece demasiado ajustado, hasta que descubres que puedes usar las pistolas lanzacahuetes. Dispara sin mesura, porque tienes munición infinita.




*Este subjuego tiene un cierto aire a Metal Gear Solid.*

## CASTOR CRETINO

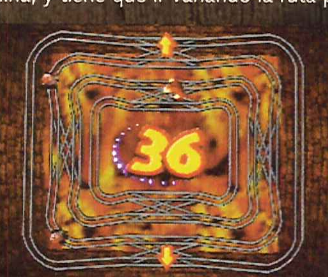
Casi *demasiado* difícil. El objetivo es arrojar a los castores por el agujero central. Lo mejor, a nuestro parecer, es apretar A y B, saltar como un poseso y rezar para que los castores no se muevan lejos del hoyo.




*¿Ves? Se niegan a caerse dentro. Nos ponen de los nervios...*

## VAGONETAS VERTIGINOSAS

Terroríficamente complicado. Kong va en una vagoneta de mina, y tiene que ir variando la ruta para sortear barriles explosivos. Ve hasta el centro, aminora la marcha para atraer los barriles hacia tu carril, y vuelve afuera a toda pastilla.




*Si te quedas atascado, haz pausa para recobrar la orientación.*

## CAMINO CRÍTICO

Tienes que alimentar a cocodrilos hambrientos con melones para impedir que se zampen a las hadas que pasan por ahí. Confuso y no demasiado divertido, pero necesitarás ingenio para completarlo. Avanza lentamente de izquierda a derecha y de arriba abajo, y repite el procedimiento.




*Mejor les iría si miraran a ambos lados antes de cruzar.*

## BICHAZO BATAKAZO

Eso de matar moscas no es tan fácil como parece. Olvídate de pulsar el botón sólo cuando el bicho está debajo del matamoscas. En vez de eso, aporrea A sin descanso, de modo que el insecto resulte aplastado cuando pase bajo el "arma".




*Deja al bicho tranquilo mucho rato y empezará a burlarse de ti.*

## DONKEY'S WALRUS RACE

Rescata a la foca en Gloomy Galleon y serás recompensado con una trepidante carrera contra ella. Puedes saltarte las boyas hasta un máximo de cinco veces, así que corre junto al borde exterior para atajar, y salta para conseguir las monedas.




*Esta prueba acuática recuerda vivamente a Wave Race.*

## CHUNKY'S GHOST RIDE

Esta variante de la carrera en vagoneta aparece en el nivel Haunted House. Es fácil cuando sabes qué hacer: simplemente muévete lo más lento posible para agarrar las monedas. Cuando las caras fantasmagóricas se lancen contra ti, cambia de carril con izquierda y derecha para esquivarlas.



*Al más puro estilo del Tren Embrujado, las puertas se abren en el último segundo.*

## LANKY'S BEETLE RACE

Ubicado en Cristal Caves, este subjuego no es fácil en absoluto. Procura no ir a todo trapo, y frena un poco en los cruces, para no chocar con el escarabajo. En el último tramo, tu rival pierde mucha velocidad, así que tendrás tiempo suficiente para adelantarlo in extremis.



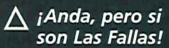

*Recuerda un montón a algunas carreras de Mario 64.*




# JEFES

Los encuentros con los jefes en *DK64* figuran entre los más emocionantes desde Zelda, con Rare ensamblando los efectos gráficos más escalofriantes y los movimientos de cámara más ágiles, para asegurar unas batallas rápidas, envolventes y extremadamente complicadas. Curiosamente, algunas de ellas no te exigen tocar físicamente al jefe. Lanky, por ejemplo, debe pilotar un fueraborda, y cruzar anillos para completar un circuito eléctrico y freír al malo, mientras que el desafío de Tiny consiste en dificultosos saltos entre plataformas. La batalla final con King K. Rool, por su parte, es la más larga, original y gozosa en la historia de los videojuegos. Pero no te la pensamos explicar, faltaba más.





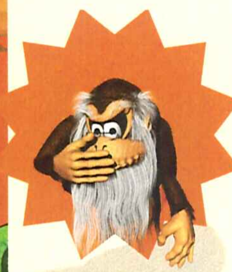
*¡Anda, pero si son Las Fallas!*

*Equipado con cohetes, el Armadillo aparece dos veces.*



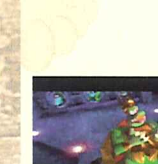
*Unos centenares de Kilovatios acabarán con este jefe.*

*Lanza barriles al señor Armadillo, que tiene la manía de rodar sobre si mismo.*



**ARGUMENTO DE PESO**

Aunque la historia es la de siempre (chicos malos contra chicos buenos), esta edición marca el regreso de la mayoría de los personajes que forjaron la leyenda de DK. Además, nos deleita con unas secuencias de vídeo soberbias, como cuando K. Rool vuelve del revés su isla móvil a la vez que suena una bocina de camión.



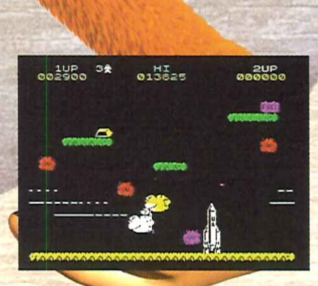


# VETERANOS A LA VISTA

¡Quién iba a pensar que llegaríamos a dar consejos para juegos de hace veinte años en Magazine 64! Sin embargo, tendrás que completar Jetpac y Donkey Kong Arcade para acabar DK64, y ambos son supremamente difíciles, así que ahí van unas cuantas recomendaciones.

## JETPAC

Necesitas ganar 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware, lo cual no es moco de pavo. En primer lugar, aprieta el botón de disparo a cada rato y haz breves vuelos para evitar chocar con los escurridizos aliens. No necesitas tocar la nave para derribar una parte del tanque de combustible, de modo que mantente junto al borde superior de la pantalla si puedes (de hecho, puedes ganar todos los puntos sin dejar la primera pantalla; te basta con recoger las joyas y disparar a los aliens). Una vez hayas ganado 5.000, no te vayas: la moneda Rareware caerá del cielo. ¡Recógela, campeón!



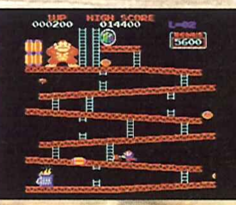




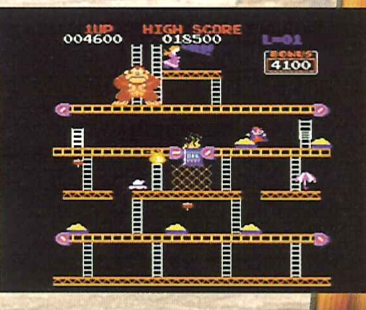
*Los aliens siempre entran por el lado contrario de la pantalla, así que no hay que girar.*

## DONKEY KONG

Para agarrar la moneda N64, tendrás que completar Donkey Kong dos veces. La primera ronda es relativamente fácil: aprende a sincronizar los saltos sobre barriles, y no recojas los martillos, pues no harán sino frenarte. La segunda ronda es terrible. Trepa hasta arriba de la primera pantalla lo más rápido que puedas, o darás tiempo a Donkey Kong a machacarte a barrilazos. En lo más alto de la tercera pantalla, necesitarás avanzar paso a paso hacia delante, de modo que el tubo te pase rozando. Entonces, sube por la escalera justo cuando te pase por encima. La cuarta pantalla no es demasiado difícil (salta sobre los agujeros para perder de vista las bolas de fuego). Cuando la acabes, la moneda será tuya.




*Es fácil saltar sobre los barriles, pero cuidado con los que derrivan escaleras.*








**PORTALES**
Una de las mayores innovaciones de Donkey Kong 64 son los portales banana de teletransporte, una evolución natural de los calderos de Banjo-Kazooie. Normalmente, hay al menos diez en cada nivel, marcados con un número del uno al cinco. Estos puntos te permiten desplazarte de un punto a otro en el mapa con facilidad, ahorrándote recorrer largos tramos dentro de los niveles. La animación durante el teletransporte es genial: te muestra a tu simio entrando y emergiendo de una banana gigante. Nos encanta.





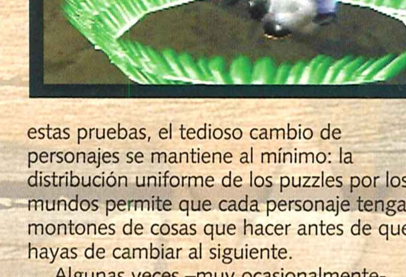
El chico de la izquierda y Chunky necesitan una buena terapia de pareja.

Un solo impacto deja al kremlin fuera de combate.

Estos vikingos son unos pesaos.

Las perlas son las mejores amigas de una chica, pero esta sirena ha perdido las suyas.

Observa cómo esos anillos encienden el pelaje de Donkey. Increíble.



**Estas semanas están saliendo plataformas hasta de debajo de las piedras: Rayman 2, 40 Winks, Earthworm Jim y, cómo no, Donkey Kong. Por desgracia, tanta abundancia no se traduce necesariamente en satisfacción o saciedad. A decir verdad, de no ser por el último de la lista, habríamos llegado a la triste conclusión de que la N64 está condenada por el resto de sus días a albergar plataformas de segunda fila, apenas mejores que el infame Gex 64. Como si los días de Mario 64 y Banjo-Kazooie hubieran pasado a la historia.**

Por suerte, un rayo de luz se ha abierto paso entre los oscuros nubarrones de la tormenta. Donkey Kong 64 es todo lo que cabe esperar de un plataformas de antología: inmenso, complejo y hermoso, y envolvente hasta cotas impensables. Mientras que títulos inferiores se agazapan en un rincón con sus desangelados controles y desarrollo lineal, *DK64* presenta puzzles intrincados, niveles colosales y vistas panorámicas maravillosas que reflejan perfectamente cuánto esfuerzo se ha invertido en su creación. Es la segunda puñalada que Rare asesta con éxito al prestigio de Miyamoto en el territorio de los plataformas. Y esperemos que esta vez GT, Ubi Soft, VIS, Infogrames y Cristal Dynamics hayan tomado nota con buena caligrafía.

*DK64* es el primer plataformas en muchos meses que desecha los interminables trazados lineales en favor de gigantescos mundos 3D completamente abiertos a la exploración. El primer nivel, Jungla Jocosa, es un magnífico arranque del juego: un inmenso claro en la espesa jungla, con muchos subniveles y montones de sorpresas para que Donkey Kong muestre su destreza saltando, trepando y disparando. Le sigue un área boscosa de lo más pintoresca, donde no faltan un molino de agua, un paraíso acuático dominado por un faro, y un inquietante castillo lleno de estancias, cuya cima sólo se alcanza tras trepar al menos durante diez minutos. A lo largo y ancho de *DK64*, Rare te incita a explorar y experimentar, tentándote con puertas cerradas, bananas enjauladas y objetos aparentemente inalcanzables.

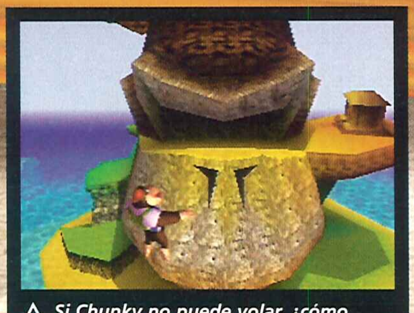
Una vez esos objetos y puertas se abren, tomas conciencia de las colosales dimensiones de *DK64*, y el efecto es de total estremecimiento. Cuando empiezas, tus tareas parecen simples: conseguir bananas y localizar las llaves que abrirán la jaula de K. Lumsy. Quince minutos más tarde, tras apropiarte de unos cuantos movimientos nuevos y encontrar a personajes como Cranky y Funky, tu actividad se centra en la búsqueda de monedas, planos, medallas de banana, coronas, barriles y mucho más. Y todo esto antes de que hayas alcanzado a ver siquiera a los otros cuatro Kongs; así que controlas a Diddy, Lanky, Tiny y Chunky, consigues acceso a cuatro juegos de ítems, nuevos botones y áreas inéditas. Donkey Kong es sencillamente faraónico.

Debido a que los cinco miembros de la familia Kong actúan por separado (a diferencia del dúo Banjo-Kazooie), Rare se las ha compuesto para llenar los niveles hasta casi reventar. Por ejemplo, en una de las muchas habitaciones de Fábrica Frenética, encontrarás un barril de mini juego sólo al alcance de Lanky, una entrada a un túnel sólo transitable por Tiny, una habitación cerrada sólo franqueable por el forzudo Chunky, y una plataforma flotante reservada a los propulsores de Diddy. Aunque estarás ansioso por explorar todas estas pruebas, el tedioso cambio de personajes se mantiene al mínimo: la distribución uniforme de los puzzles por los mundos permite que cada personaje tenga montones de cosas que hacer antes de que hayas de cambiar al siguiente.

Algunas veces –muy ocasionalmente- incluso parece que haya demasiado en *Donkey Kong*. Con tanto que hacer, y tantas zonas tentándote para que las explores, uno se siente poco menos que abrumado. Sin embargo, el tamaño del juego es ante todo emocionante. Mil veces, recién has activado un interruptor con el rifle de piñas, o superado una plataforma, te enfrentas de improviso con un ataque de barriles, o descubres un portal submarino que te había pasado inadvertido. Y así, casi sin pensarlo, te encuentras otra vez de lleno atrapado por otro apasionante conjunto de puzzles.

**GRÁFICOS** ***... el vapor emana del hielo fundido, nubes de arena obstruyen la visión del desierto, y los muros reflejan la luz que refracta la superficie del agua.***

Todavía es más impresionante, pues, que *DK64* se las arregle para mantener siempre muy alto el listón de la variedad. Dos tipos de desafíos te conducen a las fabulosas Bananas Doradas: las tradicionales pruebas de agilidad (sortear plataformas, volar a través de anillos, pisar interruptores…) y los mini juegos, breves e independientes. Los fragmentos de plataformas no son muy distintos a los que había en Mario y Banjo-



Si Chunky no puede volar, ¿cómo demonios ha llegado allí arriba?

Kazooie, pero se nota el característico toque de Rare: ¿por qué escalar una montaña cuando puedes hacer trékking sobre un hongo del tamaño de una montaña? Y la mayoría de los mini juegos son divertidísimos. Todo está ajustado al nivel de dificultad idóneo: ningún puzzle te detendrá, pero liberar cada banana dorada te va a suponer algo de esfuerzo.

Los únicos momentos en que asoma la decepción siguen al descubrimiento de cada nuevo nivel. El motivo es que los mundos de *Donkey Kong* –y, a veces, los puzzles que contienen- son demasiado parecidos temáticamente a *Banjo-Kazooie*. Castillo Cangelo se parece a Mad Monster Mansión, Azteca Airado es Gobi's Valley, y Selva de Setas es prácticamente idéntico a Clic Clock Wood; sin olvidar un sistema de noche/día que es una réplica de las cuatro estaciones de B-K.

Los escenarios de *Donkey Kong*, no obstante, están más pulidos que los de *Banjo-Kazooie*, y su cualidad inmersiva es superior. La resolución media discurre a gran velocidad, y se ajusta perfectamente a un estilo de dibujos animados, y si bien defrauda un poco constatar el mismo efecto de sfumato o desvanecimiento de los fondos y objetos que se apreciaba en *Banjo-Kazooie*, los asombrosos gráficos demuestran de qué es capaz el Expansion pak cuando no está nutriendo fruslerías en alta resolución. Estamos acostumbrados a ver cómo brillan bloques de hielo, oscilan bombillas y rebotan bolas de fuego, pero no a que iluminen a los personajes y proyecten sombras múltiples mientras lo hacen. Entretanto, el vapor emana del hielo fundido, nubes de arena obstruyen la visión del desierto, y los muros reflejan la luz que refracta la superficie del agua. Puro delirio.

# En compañía

**Aunque el multijugador de DK64 no desbanca a los de *GoldenEye* o *Mario Kart* como los favoritos de la redacción, no cabe duda de que entra en la categoría de los "por encima de la media". Tendrás que invertir algún tiempo en el juego principal, a fin de evitar que la limitada perspectiva y la vacilante cámara te dificulten las cosas en Monkey Mash (en el que tienes que dejar a los otros monos sin sus siete campanillas), pero nosotros nos inclinamos por Arena de batalla, un juego de todos contra todos en una pequeña plataforma flotante. Concretamente, la variante "Capture", en la que los cuatro jugadores se disputan una única moneda DK, es insuperable.**



Un power-up convierte a Tiny en un cruce entre Marisol y Arnold Schwarzenegger.

El último jugador con la moneda gana. Frenesí es la palabra clave.

Se disputa otra ronda, y Diddy lleva ventaja.

Fíjate en la mira telescópica del jugador número uno.

"airómetro", así que dispones de tiempo ilimitado para sondear las tenebrosas profundidades. En la superficie todo es igualmente impresionante; incluso el clima cambia mientras deambulas por las diferentes áreas: el cielo oscurece, llueve y se desatan tormentas. El efecto es tan convincente que realmente llegas a sentir frío.

Como era de esperar, hay algunos problemas con la cámara. Sí supone un avance respecto a la de la versión de la E3, que acababa dándose contra los muros

**DURABILIDAD** ***Tan pronto acabes con el jefe final, estarás ansioso por volver a jugar para recoger hasta la última banana, moneda y hada.***

De hecho, las secciones donde tu mono bucea bajo las ondulantes olas, demuestran la exquisita atención por los detalles –tanto en gráficos como en jugabilidad- que hace de *DK64* un juego superior a *Banjo*. La música suena amortiguada para recrear virtuosamente el eco submarino, los controles obedecen muy intuitivos, y por suerte, no hay continuamente, pero todavía tiende a encallarse, y de vez en cuando te enfoca el careto sin motivo aparente. Al final, llegamos a la conclusión de que es como un pariente anciano: lento y tembloroso, con dificultades para mantenerse al corriente de lo que pasa a su alrededor, pero de quien puedes aprender muchas cosas. Gracias a los intuitivos controles con C, no tardarás en adoptar el manejo manual de la cámara cuando a la susodicha le dé uno de sus ataques.

La primera vez que juegas a *DK64* tienes para 30 horas de juego aproximadamente (más o menos como en *Banjo-Kazooie*). Pero tan pronto acabes con el jefe final, estarás ansioso por volver a jugar para recoger hasta la última banana, moneda y hada. Vale la pena proponérselo, pues por cada objeto que recojas, habrá otro subjuego o puzzle aguardando a revelársete. Además, incluso cuando hayas finiquitado el modo para un jugador, hay multitud de juegos de bonus (incluyendo versiones íntegras de dos títulos retro clásicos), sin olvidar el adictivo modo para cuatro jugadores.

Sin embargo, la pregunta del millón es: ¿merece la pena comprar *DK64* si ya tienes Expansion pak? Si es así, sobra decir que el que viene con el juego es un despilfarro. Por suerte, puedes canjearlo por un mando oficial. Además, *DK64* es tan grande, bien diseñado e irresistible como *Zelda* y *Mario*. No lo dudes: después de tantos plataformas del montón, lo último de Rare es el mejor regalo que puedes hacerle a tu N64.

## Sus más y sus menos

**+**
- Absolutamente colosal.
- Un diseño de niveles de categoría Miyamoto.
- Controles ultra intuitivos.
- Maravillosa efectos de luz en tiempo real.

**–**
- Problemas con la cámara.
- Cuando se acabe, te quedarás con ganas de más.

**Si esto te gusta...**

**Banjo-Kazooie**
Nintendo/Rare
**M64**/9, 92%
Un oso y un pájaro en otro plataformas fantástico.



**9 GRÁFICOS**
Nítidos y llenos de colorido, con algún que otro objeto envuelto en bruma.

**9 SONIDO**
La música cambia según el contexto, como en Banjo.

**9 TECNOLOGÍA**
Rare demuestra su dominio magistral del entorno de 64 bits.

**9 DURABILIDAD**
Más de 40 horas de juego, al menos cuatro juegos de bonus y un multijugador. Asombroso.

**VEREDICTO**
Increíble, Rare ha mejorado Banjo. Semanas de emoción en un cartucho fantástico.




**95%**

## PRECEDENTES EN 

En el número anterior, hicimos una preview de *Super Smash Bros.*

### DE ESPALDAS A LA GALERÍA

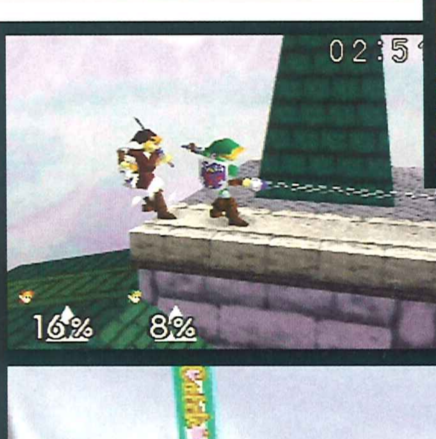
Tras la cámara de *Smash Bros*, escondida en algún lugar no visible, hay una multitud de espectadores que aclama cada patada o puñetazo y que estalla en aplausos tras presenciar una secuencia espectacular de movimientos. Si tienes la suficiente suerte como para encaramarte de nuevo al ring después de haber sido noqueado, la audiencia enloquecerá. Sin embargo, hay algo que nos desorienta: cuando luchas en pleno espacio exterior, a bordo de The Great Fox, ¿dónde demonios se sienta la gente?



Fox McCloud demuestra su caballerosidad disparando a Link por la espalda.




Me encantan los devastadores ataques eléctricos de Pikachu.




El gancho de Link, el de Ocarina of Time, provoca daños irreversibles.




¡El guateque de las espadas láser! Para la ocasión, Pikachu se ha encasquetado el sombrero de los domingos.




Fox contra Fox. Ojalá Nintendo hubiera incluido a Slippy Toad. Nos encantaría atizarle una buena tunda a la rana de ojos saltones.

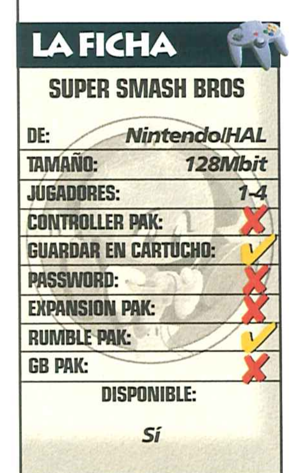



Metal Mario da una lección a su alter ego.

Link salta para huir del abrazo nada amigable de Donkey.

# SUPER SM

## Por fin llega el mejor beat 'em up para N64.



### LA FICHA

SUPER SMASH BROS

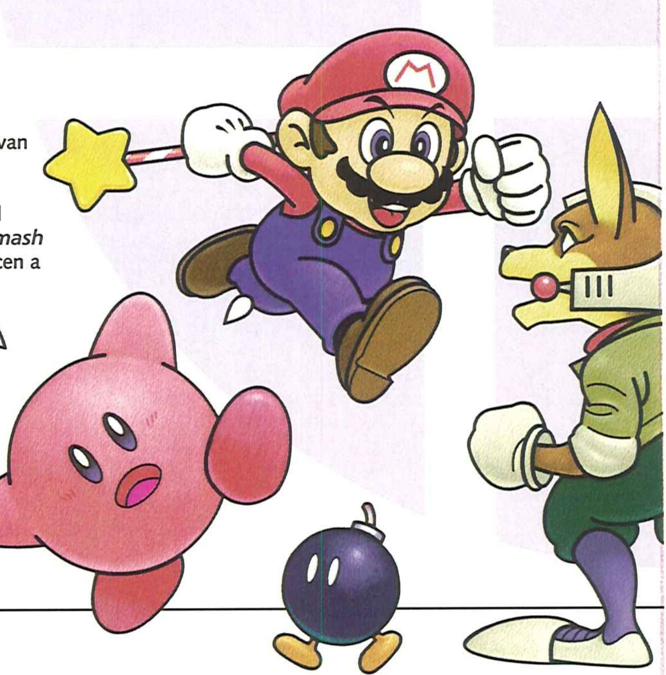
| | |
|---|---|
| DE: | Nintendo/HAL |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✗ |
| GUARDAR EN CARTUCHO: | ✓ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | Sí |

9.990 pesetas

**En Japón lo disfrutan desde febrero del 99. Los americanos llevan jugando desde julio pasado. Ahora, por fin, *Super Smash Bros* llega a las costas europeas. Nadie dudaba de su lanzamiento en versión PAL, y Nintendo ha cedido gustoso al clamor popular que exigía su aparición en el viejo continente. Con *Smash Bros* y *Donkey Kong 64*, las últimas Navidades del milenio pertenecen a los grandes personajes de Nintendo.**

Pero, ¿funcionará un *beat 'em up* con Mario y compañía de protagonistas? Cuando se anunció la aparición de *Mario Kart* para SNES, algunos jugadores fruncieron el ceño, se cerraron en banda, y amonestaron a Nintendo por intentar aprovecharse del tirón de Mario de tal modo. Sin embargo, al poco tiempo tuvieron que cerrar el pico y quitarse el sombrero, tras comprobar que *Mario Kart* era el juego de carreras más alucinante de la historia (hasta que apareció *Mario Kart 64*, claro está). No obstante, los mismos individuos de mentes obcecadas ponen en duda si será buena idea colocar a nuestro fontanero favorito en un juego de lucha.

Si quieres descubrir toda la verdad, sigue leyendo...



# DIVERSIÓN EN SOLITARIO

La fuerza de muchos *beat 'em up* radica en su modo para varios jugadores, y *Smash Bros* no es una excepción. Sin embargo, Nintendo se ha encargado de que los púgiles solitarios no se aburran nunca.

## Modo Torneo

El típico elenco de personajes te espera en el modo para un jugador, pero también hay unos cuantos que no aparecen en cualquier parte, como es el caso del durísimo Equipo Dummy de robots lilas. El jefe de la batalla es un guante gigante que, como puedes imaginar, pega unos puñetazos de agárrate y no te menees.




***Al DK gigante sólo podrás derribarlo utilizando reforzadores.***

## Personajes escondidos

Los cuatro personajes secretos de Smash Bros serán tuyos si completas el juego con un personaje específico, o en un tiempo límite determinado. Las siluetas de la pantalla de títulos ofrecen una pista para saber de quiénes se trata, aunque uno es tan extraño que ni nosotros mismos sabíamos de qué juego provenía.

***Esta captura no está muy clara para no fastidiarte la sorpresa. ¿A que somos encantadores?***

### CLUB KIRBY

Cuando nuestro enviado especial en Japón acudió al Spaceworld de Nintendo, presenció un torneo de Smash Bros, y descubrió que Kirby es la elección de los expertos, sobre todo gracias a su capacidad para robar las habilidades de los otros; de este modo, es como tener a doce personajes en uno. Además, su golpe especial (Arriba + B) es un movimiento devastador que puede noquear al mismísimo DK. Si quieres una victoria fácil, ya lo sabes: piensa en rosa.



## Modo entrenamiento

Algunos movimientos de Smash Bros son muy complicados, por lo que Nintendo ha incluido un estupendo modo de entrenamiento. Puedes cambiar el escenario, la velocidad del juego, los objetos que aparecen (si es que hay alguno) y la inteligencia de tu rival. ¡Genial!




***Pikachu pone en práctica los ataques que aprendió en Pokémon.***

## Peleas a cuatro bandas

Aunque juegues sólo, no tienes por qué pelear con un único contrincante: si pulsas sobre los pequeños iconos amarillos que hay en la pantalla de selección de personajes, podrás enfrentarte hasta con tres rivales controlados por el ordenador, e incluso formar equipos de dos o tres para enzarzarte en peleas por equipos.




*DK no debería haberse levantado hoy de la cama.*




# ASH BROS

## RECOGE BONUS

Aunque el modo para un jugador de Smash Bros es mejor que la mayoría, no acaban de convencernos los juegos extra que aparecen entre algunas rondas. Se trata de desafíos contra el crono en los que debes subir a cierto número de plataformas, o golpear a unos cuantos objetivos antes de que se acabe el tiempo. Son entretenidos, pero al mismo tiempo suponen un cambio de ritmo molesto con respecto al frenesí de las peleas. De hecho, nos avergüenza decir que en más de una ocasión nos matamos de forma deliberada para pasar a la siguiente ronda de beat 'em up lo antes posible.

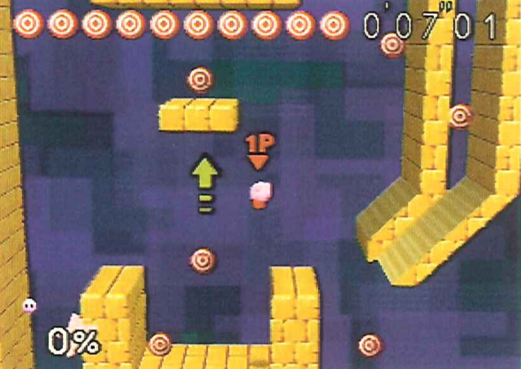



***Gracias al salto alargado de Yoshi, este subjuego de plataformas es pan comido.***




***Fox McCloud demuestra su dominio de la pistola. ¡Mi héroe!***

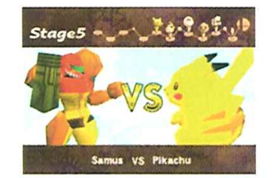
*En algunos casos, para evitar morir, deberás caer y luego saltar.*






**¡AAAARGH! CUÁNTO MONSTRUO**

Tal y como sospechaba más de uno, el lanzamiento en versión PAL de Smash Bros se ha retrasado debido a la aparición en noviembre de *Pokémon* para Game Boy: Nintendo quería dar tiempo al público europeo para que se acostumbrara a Pikachu y sus amigos antes de que aparecieran también en Smash Bros. Lo cierto es que hay un montón de Pokémon en el juego, por cortesía del excelente reforzador Pokéball. De las esferas rojas y blancas irrumpirán Meowth, Snorlax, Butterfree, Beedril, Chansey y muchos otros.




# ¡MACHACA! ¡MACHACA!

Una ronda típica de Smash Bros con todos sus puñetazos y patadas, analizada hasta el más mínimo detalle.

***1** En el rincón rojo, Samus, de Metroid, con su biotraje naranja y su láser gigante. En el rincón azul, Link, de Zelda, armado con espadas, bombas, y enfundado en una falda verde. ¡Que empiece la pelea!*




***2** Samus se adelanta y asesta un golpe al guerrero Kokiri. El arma futurista de la jovenzuela puede ser mortal; para que no te fría, salta o utiliza el escudo.*







***3** Tras un corto intercambio de golpes, Samus sigue por delante. Este forcejeo al borde una inestable plataforma móvil, a pesar de todo, puede acabar con ambos.*

4 — 02:11 — 99%

***4** El momento decisivo. Link, al 99% de su daño, parece condenado si Samus consigue recargar su láser. No obstante, se encuentra en una posición inmejorable para alcanzar el corazón que regenerará su energía y le permitirá continuar.*

***5** Regenerado, Link pasa al ataque. Samus, perpleja por un instante, da la espalda al luchador de la falda verde y le permite un movimiento fácil con una bomba. ¡Será tontina!*




6 — 111% — 32%

***6** ¡Booom! La tremenda explosión hace saltar a Samus por los aires y, con un daño del 111%, no creemos que vuelva a la carga muy decidida. Tras una recuperación pasmosa, el primer punto es para Link.*

**Muchos juegos pueden triunfar o fracasar en función de su personaje principal. Puede parecer una aseveración arriesgada, sobre todo para alguien como nosotros, que siempre aconsejamos no fiarse de la apariencia, aunque, la verdad sea dicha, una estrella de relumbrón marca la diferencia. Por cada Gex graciosillo o Superman que arruina un juego, siempre hay un descarado Duke Nukem o un alocado Goemon que, con su carisma, consiguen que un título sea toda una joya.**

**VEREDICTO** **Smash Bros está repleto de personajes clásicos de Nintendo y, por lo tanto, tiene ese aura mágica que rodea a todo lo que toca el gran Miyamoto.**

Y en estas, llegamos a Smash Bros, el mejor beat 'em up para N64 con diferencia, gracias sobre todo a la presencia de Mario. No esperes a la típica colegiala de largas piernas y falda corta que patea traseros, ni al curtido maestro ninja repartiendo bolas de fuego a diestro y siniestro. En su lugar, verás a Yoshi poniendo huevos y emitiendo su peculiar pedorreta. También está Pikachu, aprovechándose del poder de la electricidad para freír a los rivales. Y el propio Mario, gritando en italiano y propinando patadas y puñetazos a todo quisqui. Smash Bros está repleto de personajes clásicos de Nintendo que ejecutan sus movimientos clásicos: por esta razón, el juego está invadido por una aureola de esa magia tan peculiar que sólo Miyamoto sabe imprimir.

La aparición de Pikachu debería bastar para suponer que Smash Bros no es un producto más para satisfacer los deseos de los incondicionales de Mario. Es como una especie de "Grandes Éxitos" que repasa la historia de los grandes de Nintendo, desde Samus Aran, de *Metroid*, hasta Fox McCloud o Link, y eso es un punto a su favor. A diferencia de Peach, Toad y compañía (que debido a su naturaleza, apenas sí difieren unos de otros), los luchadores de Smash Bros son todos únicos e intransferibles, con movimientos que varían entre golpes de 1 a 14 puñetazos hasta disparos láser demoledores. No hay tantos movimientos como en *Tekken*, pero sí la variedad suficiente como para satisfacer hasta a los más exigentes seguidores de los títulos de lucha.

Incluso las peleas son típicas de Nintendo y no se ciñen a las normas dictadas por el resto de *beat 'em up*. No hay barras de energía, ni combos de complicadísima ejecución, ni la típica voz agresiva que anuncia el inicio de una pelea. Para ganar un punto, debes agotar las fuerzas del contrario hasta que esté tan debilitado que puedas patearlo fuera del escenario tridimensional donde morirá... para resucitar, claro está, en la siguiente ronda. La pelea no se para hasta que el tiempo se acaba y los marcadores coinciden: hasta ese momento, no hay dada más que lucha rápida y en libertad, una lucha que, gracias a los escenarios abiertos, la variedad de movimientos y la posibilidad de enfrentar hasta a cuatro jugadores a la vez para que se aticen de lo lindo, resulta adictiva hasta límites insospechados.

Los doce escenarios de Smash Bros, al igual que los circuitos de Mario Kart o los campos de Mario Golf, presentan un diseño exquisito. No son excesivamente detallados (menos mal, así no pierdes a tu luchador contra los fondos), pero siguen a rajatabla los criterios de Nintendo y cada uno se ambienta en el "mundo" de algún personaje en concreto. Además, cada uno ofrece un tipo diferente de lucha: la pequeña pantalla de Yoshi, repleta de plataformas, es ideal para escaramuzas rápidas que no te dan tiempo a reaccionar, mientras que el extenso escenario plano de Fox da pie a una batalla más táctica, en la que gozas de espacio para apartarte y pensar en tu próximo ataque.




*Todos los personajes tienen que ver con su glorioso pasado. Al igual que en Mario 64, el fontanero sale de una tubería verde.*

*Fox y Mario recrean en esta captura la famosa escena de El Imperio Contraataca.*

*Kirby está a punto de aprender que no debe meterse con un mono de doce toneladas.*

# MIRAD AL PAJARITO...

**Nintendo demuestra una vez más que no se cansa de incluir nuevas opciones en sus juegos. Una muestra la tenemos en el brillante modo de pausa que incluye Smash Bros. Pulsa Start en medio de una batalla y podrás recorrer toda la escena moviéndote con el stick analógico. No aporta nada al combate, pero es divertido ver los mejores golpes desde todos los puntos de vista posibles.**

Como era de esperar en un juego creado por la gran N, *Smash Bros* no permite que los novatos se vean sometidos a humillantes palizas por parte de los más veteranos. Gracias a la relativa libertad de los entornos, a los reforzadores que aparecen continuamente y a la carencia total de movimientos especiales que aseguren la victoria, las peleas de *Smash Bros* son siempre impredecibles. Al igual que en *Mario Kart*, en el que un ataque relámpago podía dar un vuelco a la clasificación, la aparición repentina de una espada de luz o de una Pokéball puede brindar al luchador más quejoso y atolondrado la posibilidad de alzarse con la victoria. Los jugadores más experimentados de *Smash Bros* tienen las de ganar, pero el número de movimientos por jugador es limitado, por lo que nadie puede aducir en su defensa que no conoce al dedillo como mínimo a un personaje.

Justo cuando todo el que juega se ha familiarizado con un personaje, *Smash Bros* revela su auténtico esplendor: bajo su aspecto externo tan mono y encantador, late un corazón táctico y furioso. Si lo que te gusta es ganar, deberás adivinar cuál es el mejor momento para utilizar el combo de catorce puñetazos de Mario, o cuándo debes saltar para esquivar el brutal ataque de Link con su gancho. Por consiguiente, desarrollarás tu propio estilo de juego, y los mejores momentos se producirán cuando experimentes bajo presión (como cuando debes ejecutar un triple salto de vuelta al ring después de que te hayan enviado a tomar viento, o cuando debas lanzar una bola de fuego a la cara del rival desde muy lejos).

**DURABILIDAD** ***El hecho de que Smash Bros siga siendo uno de los títulos más jugados en la redacción, aunque tengamos a nuestra disposición muchos, demuestra su grandeza.***

No te aburrirás en ningún momento. Quizá te pongas de los nervios por culpa de los controles analógicos, que te dificultan el desplazamiento entre plataformas, o a causa de los planos excesivamente alejados que ofrece la cámara para que todos los personajes estén dentro de la pantalla, pero que los convierte en poco más que muñequitos en la distancia. Pero hay tantos homenajes a antiguos títulos de Nintendo, (el grito estridente de "Pikaaaa" cuando el bichito amarillo se enfrenta a la muerte, el increíble modo de pausa...) que te olvidarás de los pequeños fallos de Smash Bros. A los pocos minutos de tu primera partida, ya habrás elegido a tu personaje favorito, tu escenario favorito, tu reforzador favorito... Signos evidentes de que estás ante un juego de los grandes.

Por todas estas razones, se trata del mejor beat 'em up de N64. Si buscas un juego de lucha más tradicional, *Fighters Destiny*, de Imagineer (o la secuela que está a punto de llegar), te gustará más. Pero Smash Bros es una experiencia única y esencial, como todos los juegos de Mario, sobre todo gracias a su modo para cuatro jugadores, que está a la altura de los de *GoldenEye*, *Mario Kart* y *Quake II*. El hecho de que Smash Bros siga siendo uno de los títulos con los que más jugamos en la redacción, demuestra su grandeza. No te lo pierdas.

## sus más y sus menos

**+**
- Peleas rápidas, fluidas y divertidas.
- Montones de personajes conocidos de Nintendo.
- Escenarios variados de gran diseño.
- Modo multijugador excepcional.

**−**
- Controles analógicos complejos en ocasiones.
- A veces falla el enfoque de cámara.

## Si esto te gusta...

**Fighters Destiny**
Infogrames
*M64/1*, 85%
A partir de ahora, el segundo mejor beat *'em up* para la N64. Pero también es bueno.



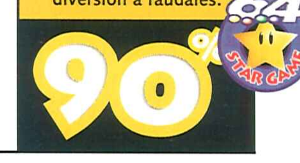
**8 GRÁFICOS**
Los escenarios no matan, pero los personajes son nítidos, rápidos y bien animados.

**8 SONIDO**
Los golpes son una caña y las melodías retro de Nintendo inundarán tus orejas.

**9 TECNOLOGÍA**
Cuesta creer que otra plataforma sea capaz de crear un juego así.

**9 DURABILIDAD**
Uno de los mejores títulos para varios jugadores de la N64 y bestial para un jugador.

**VEREDICTO**
Una vez más, Nintendo entra en liza y revive un género que iba de capa caída. Un *beat 'em up* original que ofrece diversión a raudales.





**90%** STAR GAME

PRECEDENTES EN 64 Repasa la Visión de Futuro del número 23. De lo más dulce, ¿verdad?



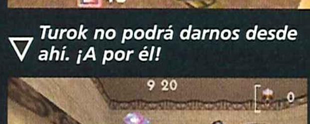
△ Una gotita de gel de napalm y esos tres tienen los días contados.



◁ Turok la emprende con nosotros. La Mag 60 puede parecer poca cosa, pero es tan rápida que la mayoría de las veces resultará mortal.

Deja que esos dos se las apañen solos y cuando hayan terminado recoge el botín. ¡Ja! ▽

▽ Turok no podrá darnos desde ahí. ¡A por él!





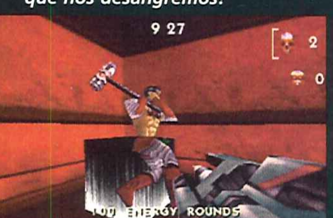
▽ Esa mancha roja en la pared es sangre de Turok. Rage Wars es muy sangriento.



▷ Por suerte, en Rage Wars hay más rampas que escaleras; ¡bien!, porque así pierdes menos tiempo. Un avance respecto a Turok 2.



◁ Una vez más, Turok nos ha fastidiado. ¡No, si va a conseguir que nos desangremos!



△ Los jugadores controlados por el ordenador tienen apego al Martillo de Guerra.

## LA FICHA

**TUROK: RAGE WARS**

| | |
|---|---|
| DE: | Acclaim |
| TAMAÑO: | 256Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✓ |
| GUARDAR EN CARTUCHO | ✗ |
| PASWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✓ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |

DISPONIBLE:

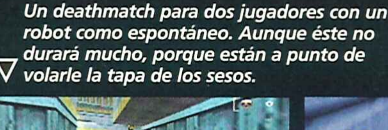
Sí

9.990 pesetas





△ El Lanzacohetes Scorpion puede destrozar al rival con tan sólo dos impactos. ¡No lo pierdas de vista!



Un deathmatch para dos jugadores con un robot como espontáneo. Aunque éste no durará mucho, porque están a punto de volarle la tapa de los sesos. ▽





# TUROK RAGE WARS




## ¿Un deathmatch multijugador bajo un único control? Pero, ¿esto qué es?

**Mientras el resto del mundo lloraba desconsolado ante el aplazamiento de *Perfect Dark*, los desarrolladores de *Turok: Rage Wars* descorchaban la gaseosa para celebrarlo. Gracias al retraso de Miss Dark, el nuevo juego de Acclaim tiene para él solito el mercado de los *shoot 'em up* en primera persona estas Navidades, motivo suficiente para que Mr. Turok alcance el número uno (o dos: no olvidemos *DK64*) de las listas otra vez.**

Pero *Rage Wars* no es un *shoot 'em up* al uso. No tiene una partida para un solo jugador, al menos no de la manera a la que estamos acostumbrados por *GoldenEye*, *Turok 2* y *Quake*. De hecho, la partida para un jugador y el *deathmatch* multijugador son lo mismo, e incluye *bots* controlados por la CPU que ocupan el sitio de jugadores humanos cuando es necesario. Por primera vez en la historia de la N64, las partidas *deathmatch* son posibles *sin* un puñado de amigos.

¿Es *Rage Wars* una oportuna desviación de los tradicionales tiroteadores en primera persona? O, por el contrario, ¿cabe esperar que Acclaim lo anote en su lista de «experimentos fallidos», junto a *Iggy's Reckin Balls* y *Re-volt*? Si te pica la curiosidad, sigue leyendo...

## CONTROL ARMAMENTÍSTICO

*La rueda de selección del arma es casi idéntica a la de Turok 2, pero esta vez los símbolos de munición reemplazan a los iconos de las armas. Esto significa que cuando recoges balas, el correspondiente icono de la rueda del arma parpadea en el lugar apropiado de la pantalla.*

*Sin embargo, el tema de la selección del arma (pulsa A para que aparezca la rueda, y después empuja el stick analógico hacia el arma escogida) ha levantado ampollas en la redacción de esta revista. Para algunos cambiar de arma está chupado, mientras que a otros les lleva segundos encontrar el arma que quieren. Si te encuentras en el último grupo, te resultará muy práctico recorrer el ciclo de las armas con una doble pulsación de A o B.*




◁ Con la rueda del arma, podrás cambiar al arma más destructiva con facilidad.

Hay diferentes tipos de munición. Ésta es de la pistola por defecto. ▽

△ La rueda del arma: interesante y práctica. ¡Buen trabajo, Acclaim!

Al recoger munición, el tipo y nombre de la misma se sobreimpresionan en la pantalla. No está mal. ▷


GO! GO!

**EN ARAS DE LA VELOCIDAD**

Cuando Acclaim nos invitó a echar un primer vistazo a Rage Wars hace un par de meses, nuestra preocupación se centró en la velocidad de frames, que tendía a bajar en picado en pleno apogeo de la acción. Afortunadamente, el problema se ha resuelto, aunque la solución pase por disminuir de seis a cuatro el número de robots controlados por el ordenador. Eso significa que en una partida con cuatro jugadores humanos, los robots tienen prohibida la entrada. Una pena.





# EL ÁRBOL DE LAS RUTAS

Los personajes de Rage Wars, viejas caras como la de Turok y nuevos rostros como el de la fémina Sniper, tienen su propio torneo para un jugador al que apuntarse. Estas luchas tienen todas lugar en el mismo mapa (en forma de árbol), pero hay una ruta diferente para cada personaje, así como armas individuales y reforzadores que pueden recoger. A modo de ejemplo, aquí tienes la prueba que el mismísimo Turok debe superar...




## ETAPA 1



Para que sea un comienzo suave, el primer deathmatch tiene lugar en un mapa sencillo, de un solo piso, con un Raptor indefenso como única compañía. Mata al dinosaurio dos veces y accederás al siguiente nivel. Con Turok armado con un Martillo de Guerra, una Escopeta, una Mag 60 y un arco Tek, ésta no es la etapa más difícil de las muchas que componen Rage Wars. Borra al dinosaurio de la faz de la Tierra y se te recompensará con un Talismán de Vida Extra. ¡Será por talismanes!

## ETAPA 2



Este mapa ya es un poco más complicado; está compuesto por pasillos claustrofóbicos en el primer piso y una pequeña sección al aire libre en el segundo piso. Con dos muertes basta, pero esta vez tendrás que enfrentarte a un Fireborn y su potente escopeta. Por suerte, hay un cristal reforzador situado por casualidad justo en el centro del nivel, que proporciona una buena y necesaria dosis de invencibilidad que te ayudarán a que ese lagarto rojo y amarillo tenga una muerte prematura. La recompensa en esta etapa es mucho mejor: un lanzacohetes Scorpion, un arma realmente destructiva.




## ETAPA 3

Otro deathmatch contra un enemigo solitario, pero el malo de este nivel se llama Bastille y es uno de los formidables jefes al servicio de Rage Wars. Va armado con una Mag 60, que dispara varias ráfagas rápidas de una vez y que puede debilitar tu salud en un abrir y cerrar de ojos. Para vencerle, recoge la munición de explosivos del pasillo situado al oeste, dispara tu propia Mag 60 hasta que traspase su escudo, y después acribilla a misiles la parte desprotegida de su cuerpo. Si lo consigues, obtendrás otro Talismán de Vida Extra, así como una fabulosa insignia con la inscripción «Has matado al jefe».




## ETAPA 4A



Después de matar a Bastille, te enfrentas a una selección de dos rutas, una de las cuales conduce a este nivel llamado Frag Tag (el corre que te pillo en versión turokniana). Se juega de la misma manera que en Turok 2, o sea que todo el mundo sale como loco a «atrapar» (es decir, matar) al desdichado jugador que le ha tocado en suerte el papel de mono, mientras éste intenta llegar a uno de los portales luminosos para pasar el control a otro jugador. Es súper divertida, aunque con sólo dos robots esta etapa no es todo lo caótica que podría ser. La recompensa por dos muertes: otro Talismán de Vida Extra. (Bostezas).

## ETAPA 4B

Aunque primero visites la etapa Frag Tag, acabarás pasando por este nivel. Éste es el primer deathmatch por equipos, en el que tú y un Guardian intentáis matar a tiros al equipo contrario cinco veces para conseguir la victoria. Una flecha verde se posa encima de la cabeza de tu compañero de equipo para evitar que se produzcan lamentables muertes accidentales, y desarrollarás un extraño afecto hacia tu compi robotizado al participar conjuntamente en una paliza a un Juggernaut o en un astuto ataque de tenaza para irrumpir en una sala. El premio: otra vida extra.



## ETAPA 5

Otro deathmatch en equipo. Tu colega se llama Adon y va equipado con una Minipistola. Forman el otro equipo: un Fireborn y un Drone. Con el Scorpion a mano y seis vidas que has acumulado de varios talismanes, no deberías de tener problemas, aunque el mapa de dos pisos hace que en algunas ocasiones sea difícil encontrar los robots que quieres matar. Hemos de advertirte que la velocidad de frames se verá afectada por la pelea que se inicia entre los tres bots. La recompensa por finalizar este nivel no es ninguna sorpresa: un nuevo Talismán de Vida Extra. (Suspiras).





## ETAPA 6

Otro deathmatch con Adon de tu parte. Esta vez, el Drone y el Fireborn que se enfrentan a ti son partidarios de sacar sus Bumeranes, momento éste que deberías aprovechar para meterte en el pasillo más próximo y echar a correr como alma que lleva el diablo, a menos que quieras experimentar en tus propias carnes la sensación de una cabeza rodando por el suelo. Por lo demás, este nivel no es muy difícil; incluso hay una sección de agua en la que tus rivales normalmente se congregan, con lo que son blancos fáciles. La recompensa por la victoria es un Talismán de Minijuego, con un subjuego deathmatch de bonus.




## ETAPA 7

Ésta es la primera partida Flag Tag (Atrapa la bandera) de Rage Wars, en la que el objetivo del juego es agarrar la bandera y correr hasta el punto de captura luminoso. Es un poco decepcionante: tienes todas las de perder, pues estás solo ante un Drone y un Juggernaut, pero no hay ninguna penalización por dejar que el equipo contrario capture la bandera. Es, por lo tanto, mejor tratar de pasar inadvertido hasta que puedas correr seguro desde la bandera hasta el punto de captura. ¿La recompensa por tres capturas triunfales? Te remitimos al dicho del «si te he visto no me acuerdo». O sea, nada.





## ETAPA 8





Esta etapa Frag Tag, situada en una brillante palestra de neón, sirve de reconstituyente después del decepcionante nivel anterior. Qué pena que sólo te enfrentes a un único Spawn, aunque precisamente eso transforma la etapa en un palpitante duelo de ingenio. No te será difícil llegar al portal de atrapar; más complicado será encontrar al enemigo, que metido en la piel del mono puede escurrir el bulto fácilmente. Tres capturas bastan para completar el nivel, en cuyo momento el juego te recompensa con nada de nada. Muy bonito, sí señor.

## ETAPA 9

En la última etapa, Turok se ve envuelto en una batalla contra Tal Set, un alien rapidísimo que va armado con un bumerán, minas, una Pistola Congelante y la habitual gama de rifles y pistolas. Para complicar aún más las cosas, soltará un par de Guardians (eso sí, fáciles de matar) a medida que vayas agotando su energía. El mapa en el que se sitúa la etapa es realmente bueno, con un peligroso pasadizo medio cubierto por encima de la palestra principal, y un magnífico túnel subterráneo que contiene un cristal reforzador. Acaba este nivel para desbloquear a Raptor, y ganarás una medalla.



### ALUCINA EN COLORES

En un sitio fijo de cada nivel encontrarás el Cristal Reforzador multicolor, que dotará a tu personaje con una habilidad especial. Invencibilidad, invisibilidad, salud recargable y súper daño, están todas a tu alcance, pero la mejor con mucho es Slow Time, que hace que todo –incluidos otros jugadores y sus armas– se mueva a cámara lenta. Sin embargo, los poderes de los cristales no duran demasiado tiempo. Una lástima.



### MUERTES RECOMPENSADAS

Con vistas a mantener el interés siempre vivo, hay un sinfín de recompensas que sirven para felicitarte por tus excelentes dotes deathmatchísticas. Por ejemplo, recibirás una medalla cuando mates al primer jefe del modo para un jugador, mientras que ganarás otra si consigues un cierto número de muertes en una partida. Puede que no hagan nada (no estaría mal que desbloquearan niveles de bonus o personajes), pero aun así aportan algo más al continuo baño de sangre.





GO! GO!

**LAVA DERRAMADA**
En uno o dos niveles encontrarás lava en forma de ríos, lagos o pequeños charcos. Esta sustancia no produce una muerte instantánea, pero te debilita con rapidez, y además cuesta salirse de ella. Aun así, vale la pena pegarse un chapuzón si tienes salud para permitírtelo, pues a menudo la superficie burbujeante oculta alguna maravilla –aunque esto no es excusa para que los jugadores controlados por el ordenador no paren de zambullirse, con el resultado de que quedan atrapados y mueren en medio de gemidos desgarradores.

# RECURRE A LAS ARMAS

Del equipo de Turok sólo cabía esperar las mejores armas, por eso Rage Wars no te decepcionará. Para que resulte más divertido, cada arma tiene una segunda y más potente función, que se activa al pulsar B. Te presentamos seis de las más mortíferas...

### SCORPION

*Un lanzacohetes que haciendo honor a su nombre incorpora un aguijón. Pulsando B, puedes fijar una «marca de atracción magnética» en cualquier superficie, lo que hará que el cohete atraviese muros. Muy cruel.*

### BUMERÁN

*Para apuntar al objetivo, el Bumerán utiliza una mira muy parecida a la del Taladro Cerebral. Una vez tengas la mira bien enfocada, lanza el Bumerán con un movimiento arqueado y corta la yugular al enemigo.*

### ESCOPETA

*La que todos prefieren desde la invención del shoot 'em up en primera persona. El ataque por medio del botón Z es muy potente, mientras que el ataque con el botón B carga una dosis triple de balas para que la desmembración del rival sea más efectiva.*

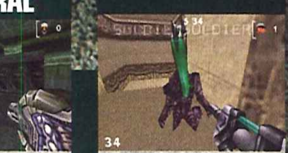
### PISTOLA CONGELANTE

*Su ataque por defecto simplemente hace que el contrario vaya más despacio, pero pulsa B y el desafortunado enemigo quedará atrapado en un gran bloque de hielo , lo que te dará tiempo a desenfundar el Scorpion y lanzarle cohetes a mansalva.*

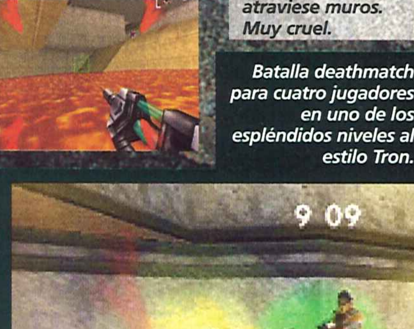
### TALADRO CEREBRAL

*Vuelve el Taladro Cerebral, aunque sólo como arma coleccionable y en unos pocos niveles. Apunta, dispara y ríete a gusto mientras el taladro perfora el cráneo del enemigo y esparce sus sesos por el escenario.*

### REVIENTAPECHOS



*Si pulsas B, la caja metálica de esta preciosidad se desliza a su sitio con un zumbido muy satisfactorio. Debajo, un dardo de embrión alienígena se menea en el líquido verde, listo para ser insertado en el estómago del enemigo y hacerlo reventar.*



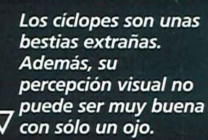
*Batalla deathmatch para cuatro jugadores en uno de los espléndidos niveles al estilo Tron.*





*Cada personaje puede tener hasta seis armas, a escoger de un menú previo a la partida.*





*Los cíclopes son unas bestias extrañas. Además, su percepción visual no puede ser muy buena con sólo un ojo.*





*¿A qué demonios estará apuntando Turok desde esa posición?*

*El ataque del Emaciator no surte los efectos deseados. ¡Vaya por Dios!*

*El Lanzacohetes Scorpion. No te acerques demasiado al objetivo si no quieres formar parte de la carnicería.*

**Una partida exclusivamente *deathmatch* de los creadores de *Turok 2*? Hay que reconocer que dicho así no suena muy bien. Seguramente, un juego basado en el multijugador de *Quake II* o *GoldenEye* no sembraría ninguna duda, pero ¿*Turok 2*? Un cartucho para N64 lleno de personajes que van a paso de tortuga, palestras mal diseñadas y miras de armas que se balancean es probablemente algo que debería haberse cortado por lo sano en los mismos albores del diseño.**

Aun así, y a pesar de sus antecedentes, *Turok:Rage Wars* ha acabado por convertirse en algo especial. Representa una de las pocas ocasiones en que el desarrollador de un juego *no ha hecho oídos de mercader* a las críticas de títulos anteriores, y se ha puesto a trabajar duro para solucionar todos y cada uno de los problemas. *M64* ha visto varias versiones de *Rage Wars*, pertenecientes a momentos de desarrollo diferentes, y cada una de ellas ha significado un avance significativo en cuanto a velocidad, control, diseño de niveles y batalla *deathmatch*. La versión final, que analizamos justo ahora, es una delicia.

**GRÁFICOS**  ***Los soberbios niveles de neón al estilo Tron y la manera en que las granadas y bengalas iluminan áreas enteras lo compensan todo.***

Para empezar, el juego tiene una particularidad casi única. La partida para un jugador se organiza en una serie de etapas en primera persona, como ya te imaginabas, pero no cuentan con la habitual procesión de monstruos a cuál más aterrador. Bien al contrario, en cada nivel te enfrentas a un *bot*, o a dos o tres, controlado por el ordenador, y has de acumular un cierto número de muertes para alzarte con el triunfo; todo ello, convierte, efectivamente, la partida para un solo jugador de *Rage Wars* en un torneo *deathmatch* multijugador sin la presencia de varios jugadores. Lo habíamos visto en el PC, en juegos como *Unreal Tournament* y *Quake III*, pero éste es el primer intento de partida exclusivamente deathmatch en una consola.

Por lo tanto, ¿funciona este modo para un jugador (y la partida cooperativa para dos jugadores alternativa)? Todo recae en la inteligencia de los bots, y afortunadamente, tienen la justa. Al principio, parecen perfectos: se tambalean, rodean al enemigo, saben esquivar, se esconden detrás de

# BOTS POR UN TUBO

**Cuando estás solo, vale la pena acudir a los bots para un poco de batalla deathmatch sin torneo. El hecho de poder escoger tu propio mapa y los enemigos hace que todo sea más divertido, y te permite personalizar tus desafíos (como nuestra recreación de la extinción de los dinosaurios, con cuatro Raptors peleándose entre ellos). Monkey Tag contribuye a que las partidas multijugador sean las más animadas, aunque la tendencia de los jugadores controlados por el ordenador a disparar a todo lo que se mueve –sin importar que sea un mono o no- sea un frustre total.**

*Con Gauntlet podrás jugar cada mapa en un orden concreto.*

*Podríamos haberte mostrado qué ocurría después, pero hemos querido evitarte el mal trago.*

*Tienes la posibilidad de jugar una partida deathmatch por equipos (pueden haber hasta cuatro) en la que se comen unos a otros.*

muros, se vuelven si oyen tiros a sus espaldas, y emplean la táctica de retirarse de una pelea para poder recargar su arma. Para colmo, son expertos en adelantársete, justo cuando estabas a punto de recoger munición y reforzadores, y en liquidarte con un Escorpión, cuando ya pensabas que habías escapado de sus garras. Sin embargo, al contemplar el comportamiento de los bots con una mirada más inquisitiva se evidencian varios y desconcertantes fallos.

Coloca bengalas radioactivas o gel de napalm, por ejemplo, y los bots caerán fijo en la trampa, con lo que tendrán un trágico final. Así mismo, nunca se acobardan, pues empiezan una pelea nada más verte, aunque sólo vayan armados con el Martillo de Guerra por defecto. Acclaim ha hecho trampa en los niveles de dificultad: los bots «expertos» tienden igualmente a suicidarse cayendo en tres minas PFM seguidas; la única diferencia con sus colegas «novatos» es que llevan más armas y munición. No pueden, pues, ser considerados buenos substitutos de un experto jugador humano, quien se aseguraría la victoria con un despliegue de tácticas y reflejos mucho mejores.

Con todo, los robots, como primeros participantes no humanos de un deathmatch en la N64, son sin lugar a duda impresionantes. Cuando el nivel de dificultad empieza a aumentar y tienes que enfrentarte solo a un equipo de tres Campaigners o a un enjambre de Mites rapidísimos, Rage Wars pasa a ser tan divertido como un deathmatch normal entre humanos. Aún oirás los latidos de tu corazón al lanzar desde lo alto una granada a la cabeza de alguien, y por otra parte resulta muy gratificante saber que no habrás tenido que invitar a tres amigos (que seguro hubieran asaltado la despensa en busca de chocolate y patatas fritas) para que esto sea posible.

La propia Acclaim ha definido la partida para un solo jugador como «un presuntuoso modo de entrenamiento para la partida multijugador», así que es inevitable pensar que las partidas de torneo para un jugador no serán suficiente para engancharte durante largos periodos de tiempo. Las mismas palestras son reutilizadas una y otra vez, y la única recompensa que obtienes por haber avanzado en el juego es un nuevo personaje de deathmatch o la extraña arma oculta –o si no, toca el consabido y aburrido Talismán de Vida Extra cada vez. De los cuatro tipos de partida (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag y Tag the Monkey), solamente dos dan el pego realmente cuando luchas contra los bots.

Por lo tanto, Rage Wars se anima con la partida multijugador. A pesar de su habilidad para correr de lado y esquivar misiles, los bots nunca podrán equipararse a la mente maquinadora de un compañero humano, y el tiempo que pasas en los controles y distribución de los niveles de Rage Wars se presta perfectamente a infinitas horas de divertida batalla deathmatch. The Monkey Tag, en particular, es divertidísimo, con largos momentos de caza silenciosa y tensa, interrumpidos por la carrera caótica del mono tratando de salvar su pellejo. Y no sabes lo que te pierdes hasta que no ves la explosión de miembros símicos en la pantalla.

*Rage Wars* tiene en su haber 40 palestras, sencillas pero efectivas, que vienen a ser como un soplo de aire fresco después del chasco que nos llevamos con los niveles repletos de escaleras de *Turok 2*. El diminuto tamaño de las palestras -nada que ver con los extensos laberintos de *Quake II*-, se acopla al ritmo más lento de los personajes y ayuda a que puedas aprenderte de memoria la distribución de cada nivel. No todos los niveles son totalmente convincentes, pero los que los sí (como la magnífica palestra azteca al aire libre), funcionan de maravilla. Escaleras, en forma de muros escalables, aún existen, pero no tienen un papel estelar, y las absurdas secciones de cascadas que desafían la gravedad de *Turok 2* han desaparecido casi por completo.

La iluminación, sin embargo, casi lo echa todo a perder. Es, sin duda, impresionante, pero la manía de los diseñadores de colorear las salas en un solo tono, primario y chillón, te dejará la vista hecha polvo. Por el contrario, algunas áreas son tan oscuras, en algunos casos llegan a ser totalmente negras, que te dejan ciego; eso ocurre, por ejemplo, al adentrarte en sinuosos pasillos bañados en oscuridad.

No obstante, perdonamos la mala iluminación, porque los soberbios niveles de neón al estilo Tron y la manera en que las granadas y bengalas iluminan áreas enteras lo compensan todo. También podemos perdonar los escenarios a menudo insulsos y desguarnecidos, porque hacen que el juego sea rápido hasta cuando los cuatro jugadores descargan resplandecientes proyectiles del Emaciator a sus respectivas entrañas. Incluso perdonaremos las armas enclenques –incluida la inexplicablemente poco potente Chaingun y el horroroso Martillo de Guerra-, porque la forma de apuntar con el stick analógico se ha mejorado hasta llegar a la perfección y ya nada tiene que ver con las miras de Turok 2, que llegaban a marear con tanto balanceo.

Rage Wars es un triunfo, pese a la partida para un jugador en ocasiones repetitiva y un multijugador que casi está a la altura de *Quake II* o *GoldenEye*, porque es un juego muy completo. Con un surtido de 40 niveles, cuatro modos de juego y una combinación de jugadores robotizados y humanos, Rage Wars está diseñado para durar. Hasta la llegada de Perfect Dark, que esperamos nos traiga un multijugador histórico, nos conformaremos de buena gana con este estupendo juego.

**DURABILIDAD** **Con un surtido de 40 niveles, cuatro modos de juego y una combinación de jugadores robotizados y humanos, Rage Wars está diseñado para durar.**

64 ANÁLISIS TUROK RAGE WARS

## sus más y sus menos

**+**
- Partidas multijugador en solitario.
- Surtido muy completo de niveles, armas y opciones.
- IA del enemigo impresionante (aunque no perfecta).
- Fabuloso para compartir con otros humanos.

**–**
- De vez en cuando, gráficos apagados.
- Te lleva tiempo superar el modo para un jugador.

**Si esto te gusta...**

**Quake II**
Activision
M64/21, 92%
Una conversión espléndida, con un modo multijugador de primera.



**8 GRÁFICOS**
Poco densos y decorados, pero también nítidos y suaves.

**7 SONIDO**
Una recopilación de «Lo mejor de Turok» como banda sonora. Gritos y gruñidos que provocan la risa, aún cuando no era esa su intención.

**8 TECNOLOGÍA**
Técnicamente impresionante y los bots son realmente extraordinarios.

**8 DURABILIDAD**
El modo multijugador es fantástico, y los distintos tipos de partidas mantienen la opción para un jugador en marcha.

**VEREDICTO**
Pese a tener algunos fallos, este atrevido experimento de shoot 'em up en primera persona para la N64 ha conseguido unos resultados excelentes. Es pura dinamita.




**93%**

## PRECEDENTES EN 

En el número 24 dedicamos una Visión de Futuro a *Rainbow Six.*

**VISIÓN NOCTURNA**
¡Y se hizo la oscuridad! Cuando esto suceda, pulsa Izquierda en el D-pad para enfundarte las Gafas de Visión Nocturna. Aunque parezca mentira, dada su eficacia, no se te invita a ponértelas muy a menudo, pero tu oportunidad te llegará con Wild Arrow, misión que te conduce directamente a las profundidades de las alcantarillas. Al contrario de *Perfect Dark*, puedes utilizarlas cuando se encienden las luces.





◁ *Liquidando a unos indeseables...*

*La fantástica cúpula (BioDome) del último nivel.* ▷

◁ *El mejor momento de Rainbow Six: el silencio... Pero demasiado silencio tampoco es bueno. ¡Ey, no te duermas!*

# RAINBOW

## Con más sigilo del que habías visto hasta ahora...

### LA FICHA



| RAINBOW SIX | |
|---|---|
| DE: | Proein/Take 2 |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1/2 |
| CONTROLLER PAK: 19 pag. | ✓ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✗ |
| GUARDAR: | ✓ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | Sí |

9.990 pesetas



△ *¡Nada, ni una sola alma! Pasillos a prueba de infarto.*



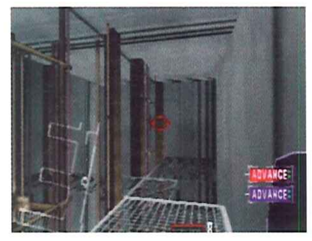
△ *¡Toma castaña! No dejes que los malos se salgan con la suya.*

◁ *Ahí yace uno de los malos. Estarás orgulloso, ¿no?*

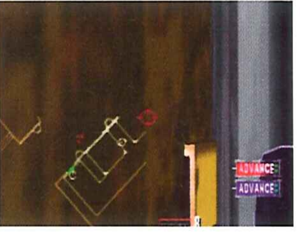
# ¡NADA POR AQUÍ, NADA POR ALLÁ!

Saborea el terror en Deep Magic, la mejor misión de *Rainbow Six*...





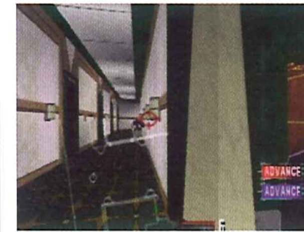
Aterrizas en la azotea de un rascacielos de Chicago y frente a ti hay dos puertas; una de las cuales te conduce a esta área, con escaleras que bajan...



… justo aquí. Es fantástico. No te está permitido matar a nadie, así que tienes que esperar a que el guardia se aleje (representado por la marca roja de la derecha)...



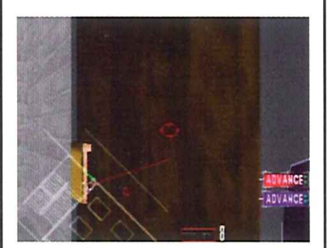
...para ir directo a esta sala, donde está instalada la alarma de seguridad. De camino a la sala, tropezarás con el rayo láser, así que habrás de ser muy rápido.



¡Recuerda! Tendrás que cerrar todas las puertas, o los guardias se darán cuenta de que aquí hay gato encerrado. Olvídate de cerrar una puerta y sucederá lo siguiente.



Un cadáver no es el fin del mundo... siempre y cuando no lo descubran. Vuelve a las escaleras y sube hacia la puerta principal...



...y espera. En *Rainbow Six* la mayoría de las veces tendrás que esperar a que llegue el momento oportuno. Aquí habrás de dejar pasar al guardia y después cruzar de puntillas.



O, si buscas algo diferente, dispárale a la nuca. Hay que reconocer que es arriesgado, pero además de un disparo seguro, también es una solución para que no acabe descubriéndote.



Y así llegarás a tu destino final: la sala informatizada. Utiliza el D-pad para empezar a descargar los datos, y después vete. Y con un poco de suerte... ¡misión cumplida!

**A DÚO**

El error más garrafal de *Rainbow Six* es que no haya un modo *deathmatch* para cuatro jugadores –¡qué rácanos!-, aunque queda parcialmente compensado por el excelente modo cooperativo para dos jugadores, que aumenta la diversión y os permite -a ti y a tu compañero de juego- dividiros en dos equipos y apostaros en puestos de control diferentes. Incluso podéis, si os apetece, apuntaros el uno al otro. Vamos, como en un deathmatch. Casi... pero no.







# SIX

64 STAR GAME

**B**arrabum! «Control, ¿me escucha? Tango ha caído, corto.» ¡Dum, dum! ¡Pum! «Han alcanzado a Echo.» «Repito, han dado a Echo.» ¡Barrabum! ¡Tink, tink, tink... bum! «Hombre herido.» «Hombre herido.»**

¡Ooooooh! Los sonidos que acompañan las tensas misiones de *Rainbow Six* te crispan los nervios, más que en cualquier otro juego. Balas disparadas con silenciador, estallidos, granadas, rifles de asalto, alarmas de seguridad; cada ruido se combina con la terrible táctica de juego en la que un solo disparo basta para morir –lo que hace que te tiemblen las rodillas- para producir una de las experiencias más aterradoras que jamás hayas vivido. En *Rainbow Six* no salen zombis ni asesinos en serie, pero *tiene* francotiradores que te quitan de en medio, soldados que te atacan y que parecen no agotar nunca las balas, y *un montón* de sigilo, de categoría y sólo comparable al del espionaje al más alto nivel.

*Rainbow Six*, la conversión de un juego para PC de hace un año, es el sucesor lógico de *GoldenEye*, al menos en la N64. Puede que Rare *inventara* el concepto de sigilo, pero Red Storm lo ha ampliado con la norma de una sola bala y la planificación meticulosa de las misiones. Además, viene apoyado por una premisa extraída directamente de la máquina de escribir de Tom Clancy, en cuya novela, de 1.000 páginas y del mismo título, se basa el ultrarrealismo del juego. ¿El resultado? Un simulador de espionaje con algún que otro defecto, pero muy ambicioso y bastante impresionante.

Al principio, el juego puede parecer un poco desalentador. Los sumarios de las misiones y del personal proporcionan tal cúmulo de información que más bien parecen una enciclopedia de terrorismo. Por ejemplo, los miembros que forman el equipo multinacional de Rainbow tienen, cada uno de ellos, áreas de especialización diferentes, lo que significa que habrás de recorrer la pantalla en busca de sus puntos fuertes y débiles para poder juzgar quién es el mejor para la misión de turno. Una decisión precipitada podría truncar una operación.

△ *¡Oh, no! Se han cargado a uno de los tuyos.*

▷ *¡Un parque de atracciones! Te divertirás de lo lindo.*

GO! GO! ▷

## sus más y sus menos

**+**
- Basta una bala para matar.
- Planificación de los puestos de control.
- Acción trepidante en primera persona.
- Música genial.
- El mejor sigilo hasta ahora.

**–**
- Dudosa IA de la CPU.
- Acabas demasiado deprisa.
- No hay *deathmatch.*

### Si esto te gusta...

**GoldenEye**
Rare
M64/1, 94%
En segundo lugar, detrás de Zelda, en la clasificación del Mejor Juego de Todos los Tiempos™.



**7 GRÁFICOS**
Hay de todo, pero la mayoría están bien logrados.

**9 SONIDO**
De mucha calidad. Bravo por la música.

**8 TECNOLOGÍA**
Puede que la técnica no acompañe mucho, pero hay ideas extraordinarias.

**7 DURABILIDAD**
El problema es que es tan bueno que te durará menos que una golosina a la puerta de un colegio.

**VEREDICTO**
Pese a carecer de deathmatch, *Rainbow Six* es un sigilo-up muy apetecible y con una valentía digna de elogio.




# ENTRAR A MATAR

Todo un mundo de inteligencia táctica a tus pies. Así es como funciona...

**BRIEFING** Es el sumario de la misión, y casi siempre fija primero un objetivo y después incluye un resumen de las acciones redactado por Control (el cuartel general de Rainbow). En él también se añaden comentarios de los altos mandos, pero como pronto averiguarás, no todos resultan fiables.

**INTEL** Te proporciona el historial del enemigo al que estás a punto de enfrentarte, así como información variada sobre facciones y organizaciones. Bastante a menudo, te encontrarás con que no hay datos disponibles, pues un alto porcentaje de tus enemigos viven bajo identidad falsa.



**ROSTER** Es la lista de los componentes del equipo Rainbow. Cuentas con 12 miembros, cada uno de un país diferente y experto en diferentes campos. Algunos, por ejemplo, tienen conocimientos de demolición y electrónica, mientras que otros tan sólo poseen habilidades para el combate. Como ya habrás imaginado, es mejor tener una buena mezcla.



**TEAM** Pese a llamarse Rainbow Six, sólo podrás utilizar cuatro soldados a la vez. Puedes colocar a cada miembro en un equipo diferente (Rojo, Azul, Dorado o Verde), pero a más equipos más difícil será planear la misión. Lo más fácil es formar dos equipos de dos miembros cada uno.

**KIT** El equipamiento. Aquí tienes ropa y armas para todas las ocasiones. Escoger qué ponerse es fácil: lo de color más parecido al entorno. Las armas con silenciador son una buena elección, y las granadas te servirán para cegar al enemigo y después cargártelo con un M-16.



**PLANNING** La planificación es tan pesada como hacer los deberes, pero igual de importante. Recuerda un par de cosas: primero, planifica la ruta para todos tus equipos o estarás utilizando hombres en vano; y segundo, recuerda que la mayoría de las misiones incluyen varios niveles. Utiliza L para pasar de un nivel a otro.



Igualmente, habrás de decidir el armamento (el principal y el de apoyo) y la vestimenta, formar los equipos (Rojo, Azul, Dorado o Verde) y, lo más importante, planear la ruta que tus equipos seguirán de principio a fin. Esta parte de *Rainbow Six* requiere mucho de tu tiempo, y a medida que las misiones se complican, más difícil se hace la distribución de los niveles; esto significa que, en la fase final de la partida, dedicas entre 10 y 15 minutos a establecer los puestos de control, marcar las entradas y salidas, y designar las posiciones de reconocimiento.

Lo interesante, sin embargo, llega al poner en práctica todo lo planeado. Hay 12 misiones en total: un par de ellas, decepcionantes; dos más, excepcionales (no te pierdas la fantástica Deep Magic); y las ocho restantes, repletas de acción táctica de la buena. Cada misión es una deliciosa mezcla entre *Metal Gear Solid* y *GoldenEye*: mata a un enemigo y encontrarán el cuerpo, tropieza con un láser de seguridad y unos segundos más tarde el lugar será un hormiguero, métete sin querer en espacios abiertos y serás el blanco de francotiradores, dispara sin necesidad y habrás delatado tu posición al enemigo. Lo mejor, y más inusitado, de *Rainbow Six* es que no hay margen de error posible.

Los gráficos se apartan de lo turbio e impreciso y pasan a ser claros y nítidos; de todas maneras, al juego no le hace falta una fachada impresionante, porque la mayor parte del tiempo ni te fijas en la apariencia del mismo. Mucho más preocupante es el posicionamiento del enemigo en juegos a lo *Metal Gear Solid*, en los que has de esperar pacientemente para matar sin piedad y por la espalda a los enemigos, mientras ellos van por ahí tan campantes. Pero, si el aspecto del juego no es nada del otro mundo, el sonido es pata negra: los magníficos efectos sonoros vienen acompañados de una estupenda música de corte cinematográfico, cuya intensidad crece y decrece al ritmo de la acción en pantalla. Tal es el caso cuando abres una puerta: el sonido de los instrumentos de la familia del metal sube a todo volumen -¡y te pegas unos sustos de muerte!

**SONIDO** *El sonido es pata negra: los magníficos efectos sonoros vienen acompañados de una estupenda música de corte cinematográfico.*

De calma y tranquilidad, nada. Algunas misiones, aunque no te lo esperes, son tan rápidas que resultan extenuantes. Todo ello gracias al equipo de la CPU, que se pule sus objetivos -y los tuyos- en cuestión de minutos; a veces, pierde la chaveta y decide unilateralmente irrumpir en un sala hasta los topes de terroristas, con lo que pone en peligro tu misión. Además, estos jugadores tienen la mala costumbre de no dejarte ni a sol ni a sombra, de modo que, cuando llegas a un callejón sin salida, te vuelves y allí están, tan pegados a ti que te sientes acorralado y a menudo tienes que apartarlos a balazos. Por otra parte, el mayor problema está en la falta de una opción *deathmatch*, *imprescindible* en un *shoot 'em up* en primera persona. No hay suficiente con el modo cooperativo para dos jugadores.

A pesar de eso, es difícil resistirse a este particular enfoque de los *shoot 'em up* en primera persona. Al utilizar el sistema de control a lo *Turok*, el juego no se hace extraño, pero como lo que prima es el sigilo, no cuenta con los excesos de *Rage Wars* o incluso de *GoldenEye*. No llega a ser tan completo como el sublime *shoot 'em up* de Rare, pero en algunos aspectos es incluso mejor. Buen material.

△ *Escaleras. Lo mejor para colarse sin ser detectado.*

# Tonic Trouble

Ed, el ingenio ...

CONCENTR
de
TOMATES
¡AY QUE BUENO!

PC:
DISPONIBLE EN OCTUBRE
N64:
DISPONIBLE

Super Ed ¡la fuerza!

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
http://www.ubisoft.es



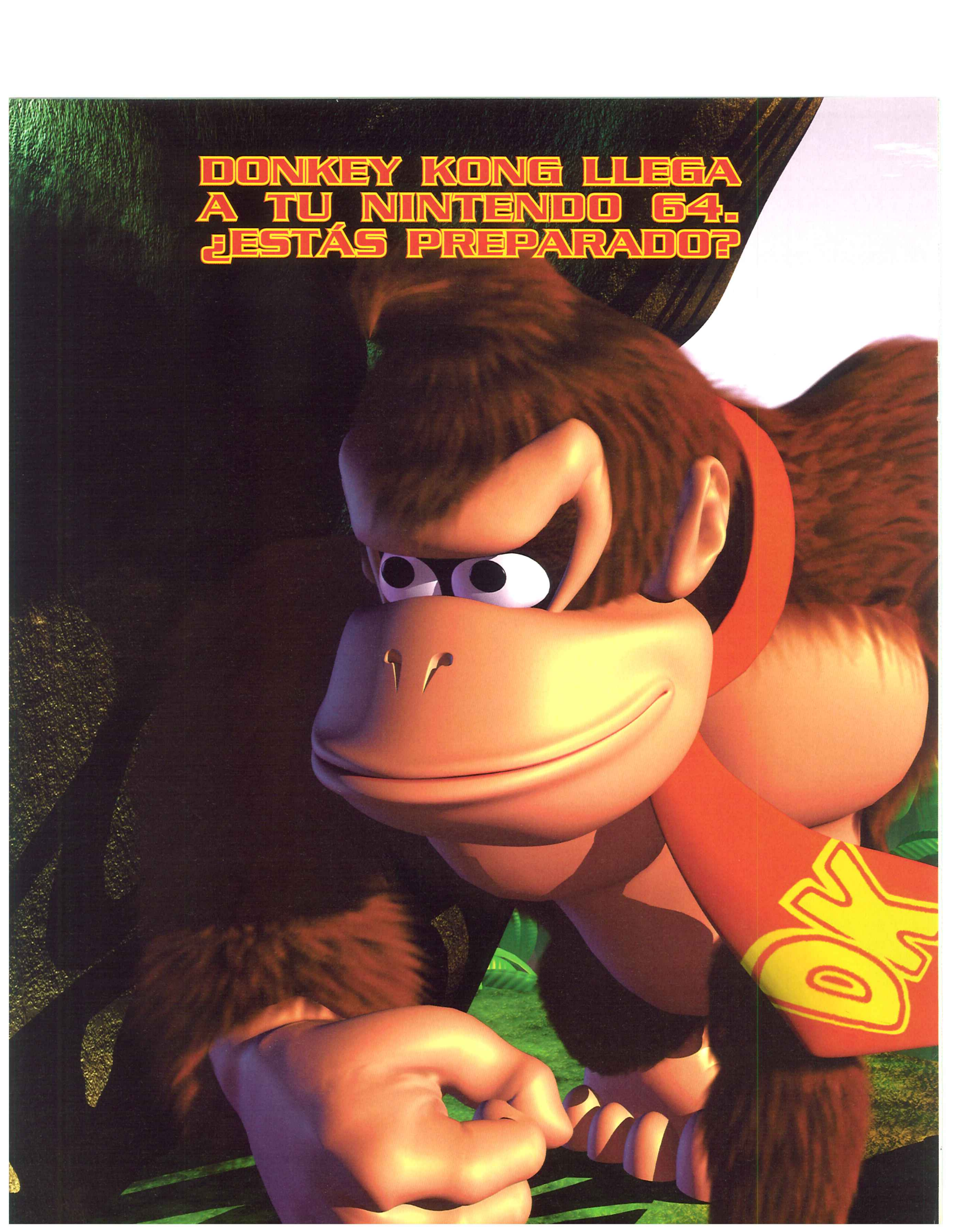




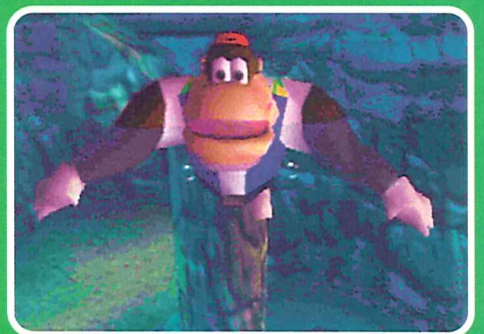
**Tonic Trouble: el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64**

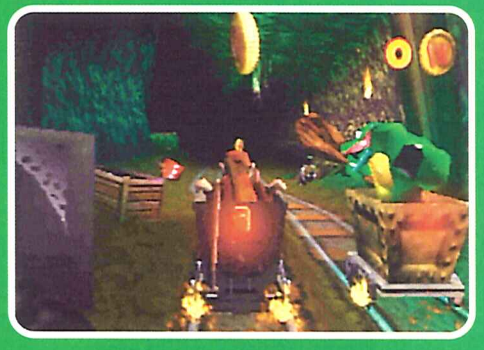
**http//www.tonictrouble.com**




DONKEY KONG LLEGA
A TU NINTENDO 64.
¿ESTÁS PREPARADO?
DK





Donkey Kong ha vuelto. Prepárate para la aventura tridimensional más increíble del año disponible para Nintendo 64. Un juego tan espectacular que sólo funciona con el Expansión Pak (incluido en el juego).






www.nintendo.es

DISPONIBLE A PARTIR DEL 20 DE DICIEMBRE

## PRECEDENTES EN 

Hasta ahora, no habíamos hablado de este título. ¡Qué despiste!

**SLIM EL BORDE**

En *Roadsters* aparecen una serie de personajes algo rudos, cada uno de los cuales cuenta con sus propias animaciones y comentarios. Sin lugar a dudas, el mejor es Mr. Slim, un tarado más agresivo que La Masa que, cuando adelanta a sus rivales, extiende su dedo corazón de la forma más soez que puedas imaginar. Aunque el resto de pilotos son un tanto penosillos, va de perlas para reconocer quién es quién en el modo para varios jugadores. El cual, dicho sea de paso, es una caña, gracias a unos gráficos súper detallados y a una velocidad endiablada. El único problema es que, para poder sacarle el jugo, todos los que juguéis deberéis conocer el trazado de los circuitos al dedillo.

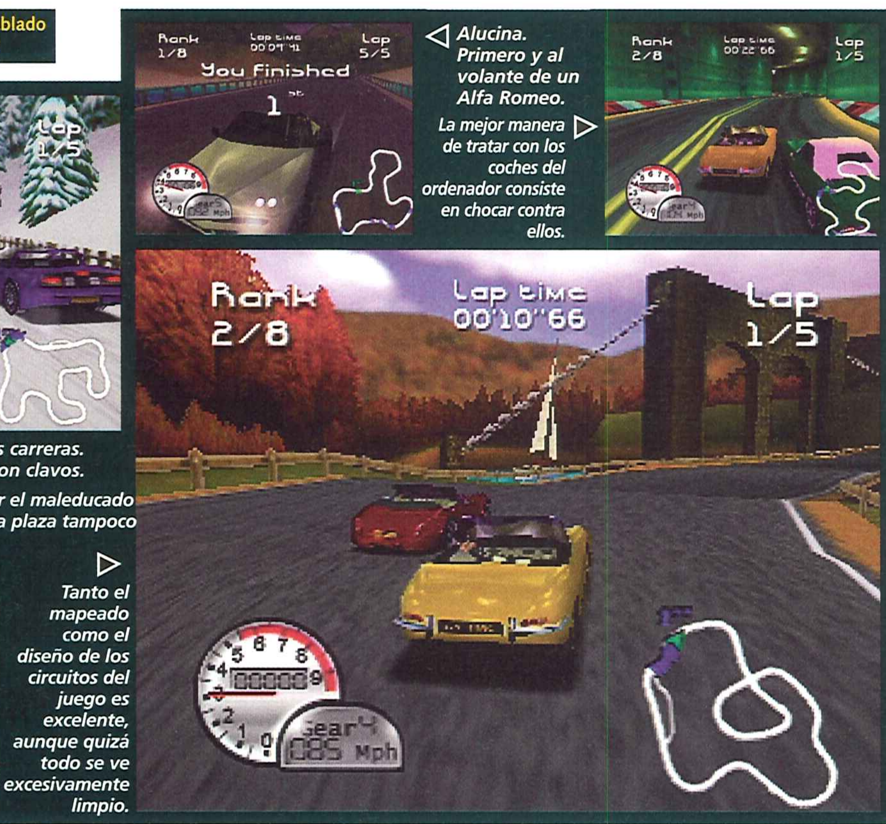





△ *El inevitable mundo helado de las carreras. Asegúrate de llevar neumáticos con clavos.*

▽ *Una especie de Jaguar pilotado por el maleducado Mr. Slim. Sin embargo, una séptima plaza tampoco es para vacilar.*

▷ *Tanto el mapeado como el diseño de los circuitos del juego es excelente, aunque quizá todo se ve excesivamente limpio.*

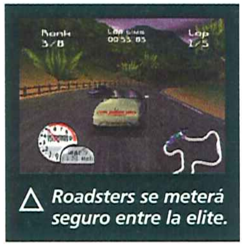



◁ ***Alucina. Primero y al volante de un Alfa Romeo.***

*La mejor manera de tratar con los coches del ordenador consiste en chocar contra ellos.* ▷

# ROADSTERS

## ¡Súbete a mi coche y suéltate el pelo



△ *Roadsters se meterá seguro entre la elite.*

**Sobre el papel, *Roadsters* debería ser un completo desastre. Utiliza el motor del exasperantemente mediocre *Automobili Lamborghini* y sus desarrolladores vienen del mismo equipo que, por alguna razón desconocida, creyó que *Superman* era una pasada. Por méritos propios, de este título deberíamos huir como de la peste.**

Pero que nadie ponga pies en polvorosa. *Roadsters* es como una excepción dentro del expediente de esta empresa francesa, que cuenta entre su nómina con algunos de los peores juegos que se han visto jamás. Vale, no se trata de *World Driver*, pero también es un producto de calidad, que ofrece un manejo excepcional, montones de bólidos deportivos de primera y, lo mejor de todo, la posibilidad de mejorar tanto los motores como el resto de prestaciones. ¡Alucinante!

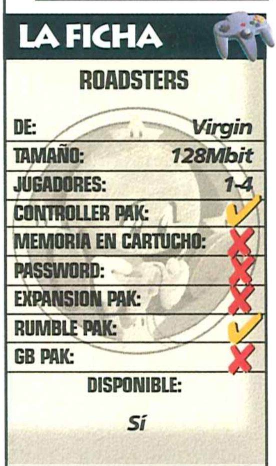
Sin embargo, al principio no parece prometer demasiado. No has ganado nada, por lo que no tienes ni un duro; eso quiere decir que apenas sí cuentas con lo justo para pagar los derechos de participación en la competición y comprarte un vehículo mediocre de la Categoría C (como ya habrás imaginado, los coches velocísimos y suculentos tan sólo aparecen en las categorías A y B, pero hasta que no te hayas apuntado un par de temporadas, y hayas ganado dinero a espuertas, quedarán muy lejos de tu poder adquisitivo). Cada temporada se compone de seis carreras y, aunque no es obligatorio quedar primero en cada carrera para poder acceder al siguiente circuito, *debes* ganar si quieres pasar a la siguiente temporada. Cuantas más competiciones ganes, más pasta recaudarás y, ya sabes qué quiere decir esto: coches nuevos.

los ajustes mínimos al motor, tubo de escape, ruedas y cambio de marchas), en menos que canta un gallo tu cartera empezará a llenarse de billetes. Sea como sea, hasta que no hayas empezado la tercera temporada (con dos circuitos nuevos y los coches de la Categoría B a tu disposición, entre los que se incluye uno estupendo muy parecido a un Porsche), la cosa no empezará a animarse.

Justo en este momento, *Roadsters* empieza a ser *rápido*. El hecho de repetir los mismos circuitos (aunque con condiciones climáticas variables) *podría* ser un palo tremendo, pero cuando *Roadsters* aumenta la velocidad, empiezan a aparecer virajes, curvas y tramos de los que antes ni siquiera te habías percatado. Otro punto a su favor es la agresividad de los coches que controla el juego, que se empeñan en sacarte de la calzada para colocarse delante, a veces con una mala baba incontenible que llega hasta el extremo de enviarte sin remilgos contra los

**VEREDICTO** ***A pesar de no ser perfecto, Roadsters ofrece velocidad a raudales, gráficos vertiginosos, y un modo para varios jugadores muy completo.***

Por lo tanto, vete haciendo a la idea de que las primeras horas con *Roadsters* serán un tanto decepcionantes. Los coches del ordenador ya desde el principio cuentan con vehículos súper rápidos, por lo que no deben preocuparse por la velocidad, mientras que tú ves cómo te quedas atrás por culpa de un vetusto Alfa Romeo cuya velocidad punta no supera los 188 por hora. Sin embargo, con un poco de pericia al volante a lo largo de los excelentes trazados de los juegos (y tras



### LA FICHA

**ROADSTERS**

| | |
|---|---|
| DE: | *Virgin* |
| TAMAÑO: | *128Mbit* |
| JUGADORES: | *1-4* |
| CONTROLLER PAK: | ✓ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✗ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |

**DISPONIBLE:** *Sí*

precio no disponible

# TEMPORADA LUSTROSA

Ocho circuitos, además de algunos secretos: la estructura por "temporadas" entra en escena...

## Temporada Uno

En la Temporada Uno, tan sólo puedes elegir coches de la Categoría C, aunque puedes cambiar de bólido siempre que quieras. También dispones únicamente de los seis circuitos normales, que siempre ofrecen un tiempo seco y nublado. Pero eso no tardará en cambiar.



Ese Spider no es nada del otro mundo...

...pero si consigues la pasta suficiente, la cosa mejora.

## Temporada Dos

Si ganas el campeonato de la Temporada Uno, desbloquearás dos circuitos extra (Docklands y Lumber Mill), y los coches de la Categoría B, que son mucho más suculentos. Participarás en cuatro carreras heredadas de la primera temporada, pero las condiciones climáticas habrán cambiado.



El circuito Dockland. En algunos tramos es toda una preciosidad.

## Temporada Tres

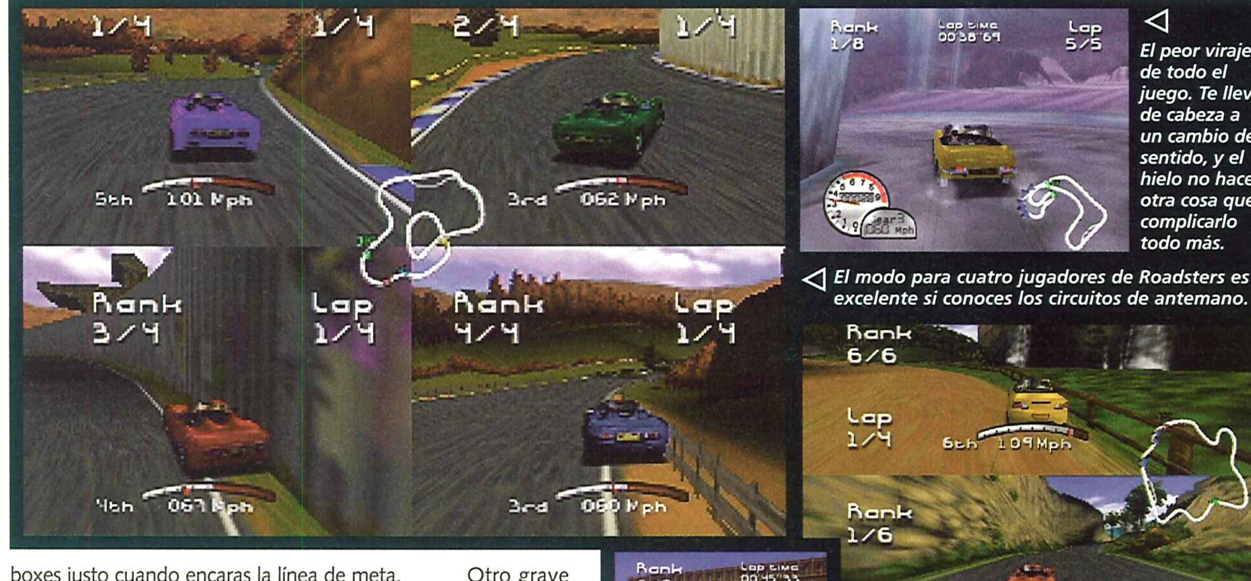
No hay más circuitos disponibles, pero si en el campeonato de la Temporada Dos has ganado el dinero suficiente, aparte del cambio en el clima y en la hora del día, podrás acceder a los coches de la Categoría A. Pero lo más normal es que todavía debas correr otra temporada con los coches B para poder juntar la pasta que todavía te faltará.





Los detalles de los entornos de Roadsters son bestiales.

Nieve y niebla. En temporadas anteriores, sólo había nieve. Cada vez es peor.



El peor viraje de todo el juego. Te lleva de cabeza a un cambio de sentido, y el hielo no hace otra cosa que complicarlo todo más.

El modo para cuatro jugadores de Roadsters es excelente si conoces los circuitos de antemano.

El modo para dos jugadores es el mejor en el apartado para varios jugadores. Rápido, suave y sin perder ni un ápice de detalle en los fondos.

Londres. Hay una curva terrible, pero el resto se reduce a unas rectas bestiales para acelerar a tope.

boxes justo cuando encaras la línea de meta. Chillarás y maldecirás a la pantalla, y puede que incluso el mando vuele por los aires en un arrebato histérico, pero sin duda habrás pasado cinco vueltas de fábula.

Sin embargo, lo malo de que *Roadsters* vaya mejorando a medida que juegas, es que también empezarás a sacarle fallos. Sin lugar a dudas, lo peor de todo es que, cuando estás en la cola del paquete, parece que todos los coches que controla el ordenador vayan a la misma velocidad que tú, por lo que resulta prácticamente imposible pillarles una vez has cometido un par de fallos. También sucede lo contrario; si completas una vuelta dominando la carrera, de forma inexplicable irás tomando cada vez más ventaja, de modo que cuando acabes la competición, seguro que le sacas más de vuelta y media al segundo. Menos mal que en las primeras vueltas, te pasarás la mitad del tiempo batallando entre ocho coches más, por lo que estas diferencias abismales a ti no te afectarán.

Otro grave problema lo tenemos en la hierba y en la arena, que en lugar de frenarte un poco, más bien te paran en seco. Salirse de la calzada es lo más habitual, ya que las curvas son cada vez más complicadas, así que cuando veas que sufres parones totales cada por tres, tus nervios empezarán a deshacerse hasta que te conviertas en una bestia parda con los ojos inyectados en sangre. ¡Y eso duele! La razón por la que los de Titus han optado por semejante idea es tan insondable que hasta los guionistas de *Expediente X* han pensado dedicarle un capítulo. ¡Lo siento, pero tendrás que fastidiarte!

Menos mal que, cuanto más juegues, mejor conocerás los trazados y, aparte de una temporada agotadora por culpa de la resbaladiza nieve, seguro que serás capaz de evitar todos esos fallos tan molestos y odiosos.

En resumidas cuentas, *Roadsters* es un juego de carreras excepcional. A pesar de no ser perfecto, ofrece velocidad a raudales, gráficos vertiginosos, y un montón de opciones, entre las que se incluye un modo para varios jugadores muy completo. Así pues, primero cómprate *World Driver* y, si te queda dinero suficiente, invierte también en éste.

## sus más y sus menos



**+**
- Cantidad de deportivos cañeros.
- Velocidades de vértigo.
- Mejoras, compra y venta.
- Modo para varios jugadores sólido.

**−**
- Maniobra de marcha atrás terrible (abajo en el D-pad y B a la vez).
- No hay circuitos suficientes.
- Radio de giro muuuuuuy amplio.

**Si esto te gusta...**

**World Driver Championship**
Boss
**M64/23, 91%**
Uno de los mejores juegos de carreras que puedes encontrar y el mejor para N64.



**8 GRÁFICOS**
Sólidos, coloridos y espectaculares, acompañados por unos coches de lujo. Pero no tan buenos como los de *World Driver*.

**5 SONIDO**
¡Carracas al poder! Los peores rugidos de motores que hemos oído en la vida. Menos mal que la música es potable.

**8 TECNOLOGÍA**
Impresionante. No se produce ralentización alguna ni siquiera con ocho coches en pantalla.

**7 DURABILIDAD**
Montones de coches, aunque hay pocos circuitos por culpa de la estructura por temporadas.



**VEREDICTO**
En términos de calidad, está detrás de *World Driver*, pero no obstante, es un juego estupendo.



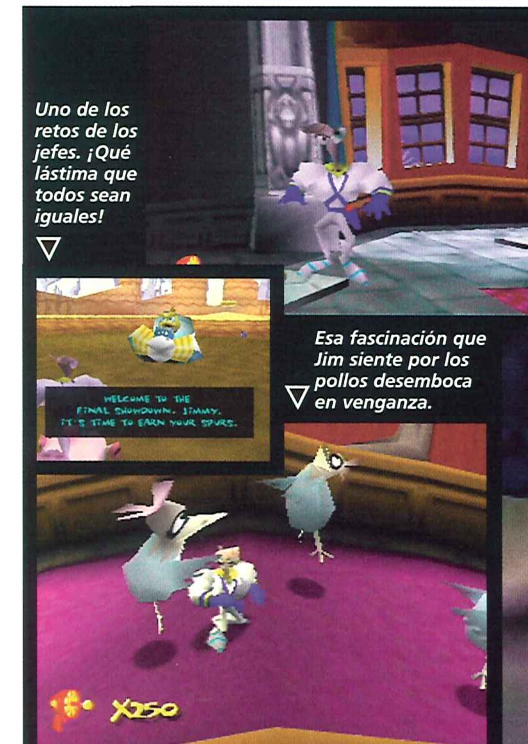
**85%**

**PRECEDENTES EN**  Le echamos un vistazo a *Earthworm Jim 3D* en el número 23.

**LAS ARMAS**
El armamento juega un papel destacado en *Earthworm Jim 3D*. Determinadas armas son indispensables para lograr ciertos objetivos; así, para eliminar a ciertos villanos que están escondidos en un lugar elevado, necesitas la Chicken Gun sí. Por lo tanto, ¿cómo saber elegir el arma adecuada? Pues bueno, cada nivel –en caso de que se requiera un arma especial– tiene una máquina que vende armas.







*Uno de los retos de los jefes. ¡Qué lástima que todos sean iguales!*

*Esa fascinación que Jim siente por los pollos desemboca en venganza.*

*¡Achicharra al bichejo ese, que come gusanos!*

*Jim está tan maravillosamente animado como siempre, sólo que el resto del juego es una pena.*

*¡Qué bueno volver a verte, Jim! Vamos a olvidarnos de Clayfighter, ¿vale?*

# EARTHWORM JIM 3D

## El gusano ha vuelto...



**LA FICHA**

| EARTHWORM JIM 3D | |
|---|---|
| DE: | Rockstar |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1 |
| CONTROLLER PAK: | ✗ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✓ |
| GUARDAR: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | Sí |

Precio no disponible





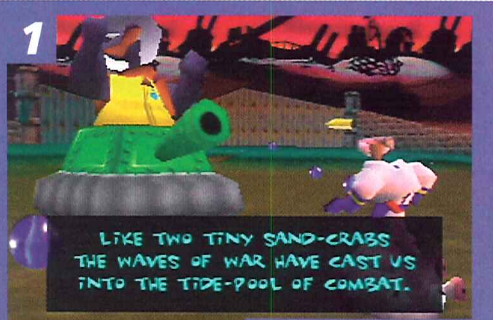
*La fiel pistola láser de Jim viene con munición inagotable, porque se recicla.*

*Tendrás que buscar a un pollo agente secreto para que te abra esas puertas.*

*La pistola Leprechaun es divertidíssima. Fíjate en esas piernecillas rechonchas.*

# Surf Porcino

Diversión y Rabia a la vez. Esta sección es un ejemplo perfecto de lo absurdo que puede llegar a ser este juego. Cuando ya has recogido suficientes canicas para ser "tan listo como un contable" tendrás que vértelas con el primer jefe, Psycrow.




**1** Psycrow está protegido. Tiene un tanque. Tú tienes un cerdo... y surfeas sobre él. Vaya, vaya...

**2** El objetivo es recoger 100 canicas –hay muchas por el suelo y Psycrow las elevará para que no las alcances.

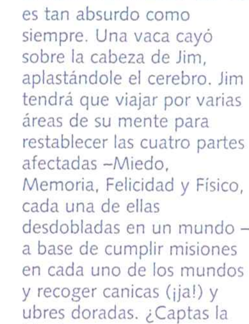
**3** Psycrow también va a dispararte con un cañón. Si te da, perderás todas tus canicas, y eso es un problema.

**4** Bueno, pero también hay conchas esparcidas por ahí. Recógelas y podrás contraatacar. Entonces, verás como a Psycrow se le caen algunas canicas; ¡corre a por ellas!



**5** Ya ves, combinando unos disparos con lo de recoger canicas –y todo montando un cerdo– alcanzarás la victoria. Cuidadín, porque si te dan unas cuantas veces, la palmas.

**SINOPSIS**
El argumento que hay detrás de Earthworm Jim 3D es tan absurdo como siempre. Una vaca cayó sobre la cabeza de Jim, aplastándole el cerebro. Jim tendrá que viajar por varias áreas de su mente para restablecer las cuatro partes afectadas –Miedo, Memoria, Felicidad y Físico, cada una de ellas desdobladas en un mundo – a base de cumplir misiones en cada uno de los mundos y recoger canicas (¡ja!) y ubres doradas. ¿Captas la idea?










# ORM

**Ah, Jim! ¡Qué bueno que volviste! Aunque tu última aventura –presentada en súper relucientes 3D– no sea precisamente la cúspide de los videojuegos y tampoco el mejor plataformas que hayamos visto en toda nuestra vida, ni de lejos, vamos.**

Dos juegos de plataformas en 3D, surreales, disparatados y desternillantes fueron el pasaporte a la fama de Jim. Siguió adelante con juegos todavía más disparatados, inspirados en los dibujos animados, deliciosamente surreales. Hasta que un día, cuando parecía que Jim tenía el mundo a sus pies... ¡zas!... desapareció. Anunciaron que se preparaba otro juego, *Earthworm Jim 3D*, cosa que se olvidó al cabo de un tiempo para irle echando un vistazo sólo muy de vez en cuando durante los tres años que estuvo en proceso de desarrollo. Y después, para empeorar la situación, su reputación cayó en picado cuando Jim apareció en el lamentable *Clayfighter 63 1/3* (se supone que para pagar deudas cuando ya no quedaba nada de los royalties).

Hasta que el mes pasado un cartucho para preview de *Earthworm Jim 3D* salió a la luz. Parecía más interesante, más lleno de color y mucho mejor de lo que nos imaginábamos, y en general, el juego una vez terminado es mejor de lo que cabía esperar. Las primeras imágenes del juego que habíamos visto tenían muy poca calidad, pero ahora no cabe duda de que, al menos visualmente, el juego ha mejorado por encima de cualquier comparación posible. No hay muchos detalles sobre los que hablar, pero el juego es todo un deleite visual y está magníficamente animado (especialmente las correrías de Jim y su amplia y divertida variedad de muecas).



**... el juego es todo un deleite visual y está magníficamente animado (especialmente las correrías de Jim y su amplia y divertida variedad de muecas).**

Pero ni unos gráficos majestuosos pueden salvar a este juego de ser un plataforma 3D de segunda fila. Hay muchas cosas que hacer, es muy variado y absurdo (como cuando debes recuperar los calzoncillos del general pollo), y los subniveles de cada uno de los cuatro mundos ofrecen objetivos específicos para tus misiones, que están muy bien pensados, pero la mecánica del juego deja mucho que desear. El problema principal, como siempre, es la cámara. Todos los juegos inspirados en *Super Mario 64* que hemos visto han tenido, en un grado u otro, serias dificultades con esto. Ni el mismo *Banjo-Kazooie* se salva, y eso que es un buen juego. Pues resulta que en *Earthworm Jim 3D* el problema se agudiza. Al estilo de *Banjo*, presionar R centra la cámara detrás de ti y si continúas presionando este botón, se supone que la cámara se mantendrá en su sitio. Pero ni así. Está muy lejos de ser perfecto. Si, por ejemplo, te encuentras muy cerca de una pared, la cámara no tiene espacio suficiente para moverse por detrás de ti, así que pasas la mayor parte del tiempo que estás jugando mirando *dentro* de la cámara. Malo.

El juego tiene descuidos que son del todo imperdonables, y el peor de todos tiene que ver con las canicas que debes recoger. Coleccionar ubres doradas te da acceso a los

**GUSANO LISTO**
A Jim se le ha ido la bola y ahora tiene que recoger canicas. Hay 100 en cada mundo. Esto hace que Jim sea más inteligente, así que cuantas más canicas tiene, más listo se vuelve y más puertas puede abrir dentro de cada mundo. ¡Pues qué bien!






GO! GO!

## sus más y sus menos

**+**

- ¡Ei, pero si es el famoso Earthworm Jim!
- Es muy, muy absurdo.
- Aspecto brillante y colorido.

**–**

- La cámara es terrible.
- Los saltos son malos
- ¡Qué aburrido es recoger canicas!

**Si esto te gusta...**

**BANJO-KAZOOIE**
Rare/Nintendo
M64/9, 92%
Un soberbio plataforma 3D con osos.



**6 GRÁFICOS**
Nítidos y llenos de color, aunque no estén muy detallados.



**6 SONIDO**
Excelente melodía country, pero el diálogo resulta cargante.

**5 TECNOLOGÍA**
Con tres años invertidos, ya se podrían haber lucido más. Aprobado, pero que no se repita.



**6 DURABILIDAD**
Es un juego difícil, pero por las razones equivocadas.

**VEREDICTO**
Earthworm Jim es un gran tipo, pero su última aventura, a pesar de tanta inspiración y locura, es un sencillo plataforma 3D. Qué pena.



**80%**

# ARMAS DE GUSANO

Cada mundo del juego –y los subniveles también– contiene una increíble variedad de armamento de lo más disparatado con el que hacer frente a todos los malos, ya sean vacas, pollos u otros bichejos más terribles.

## ¡PISTOLA!

*La fiel pistola láser de Jim es su arma característica, y continúa tan efectiva como siempre (sólo que ahora dispara más rápido). La munición no se acaba nunca, porque se va regenerando poco a poco.*



## ¡LEPRECHAUN!

*Muy, muy ridícula. Esta pistola con forma de seta dispara un duende teledirigido vestido de verde que camina como un pato hacia el objetivo al grito despiadado de "¡jo, jo!". Sorprendentemente efectivo.*



## ¡POLLO!

*La chicken gun es arma con mira telescópica, y por lo general se usa para alcanzar a los enemigos que se esconden en sitios elevados o para derribar zeppelines con forma de cerdo a cambio de canicas extra. Apunta con mira en primera persona.*



## CUCHILLA

*La única manera de acabar con las vacas soldado que forman la Élite Bovina Especial es con esta cuchilla, que gira como un bumerán y a su vuelta decapita todas las pobres vacas que encuentre en su camino.*






*◁ El fantasma de una baronesa. ¡Qué nivel!*

*Zombis discotequeros pasándoselo bomba. Vaya pelucón que lleva éste. ▽*

*△ Un disparo que causa estropicios... Eso es bueno.*

*△ ¡Mira, si es Snort, que vuelve para ayudarte!*

*Al estilo del salvaje oeste. ▷*

*△ Es bueno ver que Jim sigue tan tonto como siempre, a pesar de que habla poco.*

distintos mundos; conseguir las 100 canicas que hay en cada uno de ellos te garantiza la entrada a los subniveles de cada uno (aquí a Jim se le va la bola, ¿ves?) Encima, si la palmas en uno de los niveles no puedes conservar las canicas que habías conseguido hasta entonces, con lo que debes empezar desde cero. El juego no está muy bien pensado y resulta bastante difícil. Menos mal que las ubres doradas que consigas no desaparecerán cuando te maten, pero si necesitas cruzar una puerta para que te digan que "tendrás que ser más listo que un contable" y hacerte con tres canicas más, la sola idea de tener que rastrear otra vez uno de los mundos para otra vez recoger tooodas las canicas es abominable.

**TECNOLOGÍA**

**... te matan con más frecuencia de lo normal, por culpa, en parte, de la cámara inútil y de saltos incontrolables.**

Está muy descuidado, la verdad. Además, te matan con más frecuencia de lo normal por culpa, en parte, de la cámara inútil y de saltos incontrolables. Si le das a A, saltas, y si vuelves a darle, Jim se aguantará en el aire gracias a su cabeza rotatoria, como la hélice de un helicóptero. Por desgracia este doble clic no funciona siempre, lo cual no ayuda demasiado en el momento de cruzar un mortífero río de judías en salsa.

El juego tiene sus momentos buenos, todo hay que decirlo. Al fin y al cabo, uno no hace surf sobre un cerdo cada día, o acompaña a Elvis a dar una vuelta por uno de los niveles. Pero algunas de las notas humorísticas no acaban de funcionar y en el juego no hay muchos diálogos. Las pocas frases cómicas de Jim se vuelven irritantes al cabo de un rato, y por lo que se refiere a los diálogos, con un precedente como *Shadowman*, queda claro que el sonido de *Earthworm Jim 3D* es bastante decepcionante.

Los desarrolladores de Vis Interactive han hecho un loable esfuerzo por mantener vivo el espíritu de Jim, pero por desgracia el resultado es un juego de plataformas 3D tan deslucido como complicado y –a veces– primitivo. Con una jugabilidad tan básica e irritante, tres años de antigüedad y *Donkey Kong 64* en el horizonte, *Earthworm Jim 3D* no da la talla.

Jim sigue siendo tan irreverente y encantador como siempre, pero detrás de tanta singularidad y tanto disparate hay un juego que, en el fondo, decepciona. Es mejor que *Tonic Trouble* y que *Gex 64*, y está a la par que *Rayman 2* y *Starshot*, pero no llega al nivel de *Banjo* o *Mario*. *EWJ3D* es poco más que mediocre. Como ya hemos dicho, está muy bien que el gusano haya vuelto, pero si andas corto de guita, mejor que te la guardes para cuando llegue ese mono grandote que nosotros sabemos.



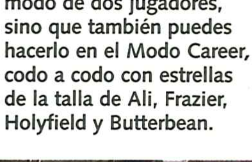

La vista en picado te da la oportunidad de ver los voluminosos bíceps en todo su esplendor.

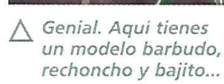
¡¡¡A la lona y fuera¡¡¡ Como puedes ver, los detalles en las caras de los boxeadores hablan por sí solos.

Mira ese par de piernas volando cuando haces contacto.

## EL MODO DE LOS REYES

Aunque la opción de creación de jugadores de *Knockout Kings* palidece si se le compara con el bestial desfile de engendros de *WWF Attitude*, resulta sin embargo fantástica, ya que te permite elegir golpes de gracia y diferentes niveles de habilidad, así como todo tipo de afros, perillas y rimbombantes calzones. Ah, y no sólo puedes poner a tu boxeador a pelear contra tu amigo en el modo de dos jugadores, sino que también puedes hacerlo en el Modo Career, codo a codo con estrellas de la talla de Ali, Frazier, Holyfield y Butterbean.



Genial. Aquí tienes un modelo barbudo, rechoncho y bajito...




...y aquí tienes un afroalbino, con perilla, delgado y alto. Inquietante.

# KNOCKOUT KINGS 2000

## "–Creo que todavía respira... –Pues sacúdelo otra vez."

A primera vista, *Knockout Kings* da la sensación de ofrecer un combate entretenido. Puede ubicarse en un punto intermedio entre *Tekken* y un juego de *wrestling*. Tiene una mezcla de golpes cortos o *jabs*, esquivamientos y K.O. con ojos morados incluidos que lo hacen sorprendentemente adictivo. Y, con EA, que se ha metido la mano al bolsillo para asegurar una nueva licencia de nombres, tienes para escoger 25 leyendas reales del boxeo, entre los que destacan Muhammed Ali, Smokin' Joe Frazier y... Floyd Mayweather.

Al final, como era de esperar, *Knockout Kings 2000* pierde un poco estabilidad en sus piernas al carecer del gran número de boxeadores y de rutinas de ataque de *WCW*, pero, por momentos, es pura diversión, sobre todo cuando las tácticas entran en juego. Para ser sinceros, el boxeo no requiere horas de planificación estratégica, pero el quiebre de cintura y moverse con rapidez son partes fundamentales de un buen combate, como lo es el esquivar golpes, especialmente los que van a la cabeza, que pueden representar la diferencia entre mantener la distancia o quedar fuera de combate antes de que la campana haya sonado. En este sentido, es muy fácil pillarle el tranquillo a *Knockout Kings 2000*. Tus movimientos básicos están en los botones A y B, puñetazo de gracia con la C, combinación de golpes con la R, y, lo mejor de todo, esquivar y atacar con la Z. Toda una bomba.

En el modo de dos jugadores es donde *Knockout Kings 2000* cobra *realmente* vida propia, ya que los asaltos tienden a alargarse más que en el modo para un jugador, gracias a la ausencia de los sólidos oponentes digitales. Los combates multijugador son la perfecta oportunidad para hacer alarde de tus propios boxeadores, merced al excelente modo de creación de jugadores.

La decisión sobre si debes comprar o no *Knockout Kings*, depende en gran medida de qué esperas obtener a cambio de tus ahorros. Incluso dada la calidad de algunos de los esbirros de la CPU, cualquier jugador con conocimientos mínimos tiene que poder superar el Modo Career en un día más o menos, lo que sólo te deja con el modo de creación de jugadores, el multijugador y la clásica opción de match, que te permite retroceder en el tiempo y combatir en algunas de las veladas pugilísticas más importantes de la historia.

Creemos que lo ideal es que te consigas un compañero y vayáis por mitades. De esa forma, sólo pagarás por *tu* boxeador, y entre los dos podréis disfrutar mejor de la experiencia multijugador.



El de los calzones de barras y estrellas es Roy Butterbean. Mejor que pida hora en el cirujano...

### LA FICHA

**KNOCKOUT KINGS 2000**

| | |
|---|---|
| DE: | EA |
| TAMAÑO: | 64Mbit |
| JUGADORES: | 1/2 |
| CONTROLLER PAK: 43 pág. | ✓ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✗ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |

DISPONIBLE:
*Sí*

precio no disponible

### sus más y sus menos

**+**
- 25 boxeadores reales.
- Gran cantidad de movimientos y tácticas.
- Modo de creación de jugadores.
- Muy divertido en el modo de dos jugadores.

**–**
- Experiencia mínima cuando se juega contra la máquina.
- No hay lycra, ni mallas ni está el incombustible Hulk Hogan.

### Sí esto te gusta...

**WWF Attitude**
Acclaim
M64/22, 89%
Visión similar del boxeo: menos cuerpo a cuerpo, más golpes.



**8 GRÁFICOS**
Fornidos boxeadores poligonales, y momentos de excelente animación.

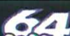
**8 SONIDO**
Gran cantidad de comentarios de apoyo y la música más funky en la N64.

**7 TECNOLOGÍA**
Nada excepcional, pero es ágil y generoso.

**7 DURABILIDAD**
Fantástico en el modo multijugador, pero poco interesante cuando quieres enfrentarte sólo a la máquina.

**GRÁFICOS**
El primer juego de boxeo para la N64 es sorprendentemente entretenido y cae como un refrescante sorbo de agua en pleno verano.

**82%**

## PRECEDENTES EN 

En el número 24 le dedicamos una Visión de Futuro.

**¿DE QUÉ VA?**
El juego presenta a Rocket, un pequeño robot que trabaja en un parque de atracciones. Desgraciadamente para él, su compañero Jo-Jo, una foca muy vaga estrella del parque, tiene la intención de dar un vuelco al aspecto del parque. Y te tocará a ti deshacer todas las travesuras que se le pasen por la cabeza a Jo-Jo mientras recuperas los tickets que ha robado.





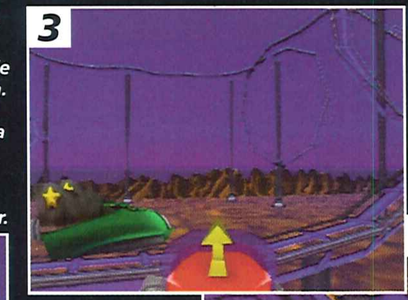
## ¡A DIVERTIRSE!

¿Te apetece crear tu propia montaña rusa? Pues en Rocket puedes. Te bastará con conseguir los cuatro tornillos del primer nivel, colocarlos en el lugar preciso y ¡ya está!

**1** Mueve el stick analógico hasta el lugar en el que quieras situar tu montaña rusa. Asegúrate de colocar las piezas correctamente; si no es así, no funcionará.

**2** El botón A crea giros y otras monadas típicas de una montaña rusa. Con B elevarás o harás descender la altura del carril. También puedes usar el analógico para experimentar.




**3** Cuando hayas acabado tu montaña rusa, sube al vagón y ¡a disfrutar de tu creación! Es como de verdad. Casi.

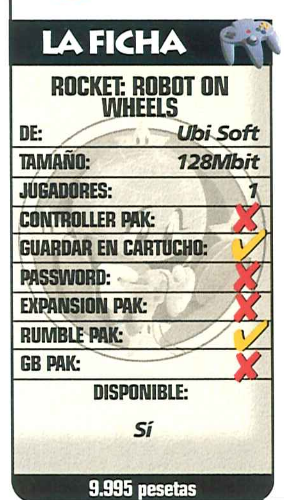
**4** Si tu montaña rusa funciona bien, te darán uno de los difíciles tiquetes para el Whoopie World. ¡Me encanta! ¿Puedo subir otra vez?




# ROCKET ROBOT ON

**¿Otro plataformas de Ubi Soft? Sí, pero esta vez es distinto...**

64 STAR GAME



### LA FICHA

| ROCKET: ROBOT ON WHEELS | |
|---|---|
| DE: | Ubi Soft |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1 |
| CONTROLLER PAK: | ✗ |
| GUARDAR EN CARTUCHO: | ✓ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | Sí |
| 9.995 pesetas | |



Éste es el Hoversplat, un artefacto volador que lanza bolas de pintura.

△ El nivel "Paint Misbehavin" reproduce a la perfección el ambiente romano.

◁ Estás en la casa de la risa en Clowny Island. Ten cuidado con la abeja.

Vale, bueno, de acuerdo, lo admitimos: este juego nos intrigaba, pero tras los publicitados Tonic Trouble y Rayman 2, no esperábamos que este nuevo plataformas de Ubi Soft nos sorprendiera tanto. Se ha de reconocer que los desarrolladores Sucker Punch han trabajado duro para presentarnos un título realmente original y bien acabado.**

Y lo más asombroso es que *Rocket: Robot on Wheels* es su primer juego. Es decir, que si hay que basarse en el presente, el futuro de estos desarrolladores promete mucho. *Rocket* es un juego que está en la onda de *Super Mario 64* y *Banjo-Kazooie*. Es inventivo, imaginativo y lleno de gratificantes y divertidas actividades. Los niveles, aunque pequeñitos y compactos, contienen cantidades ingentes de diversión. Sólo en el primero ya puedes conducir un coche informático dentro de un perrito caliente móvil, activar un dinosaurio mecánico enorme, jugar al tres en ralla con un robot-pollo, crear tu propia montaña rusa y subirte a ella. ¿Agotado?

Pues aún hay más. Aunque tienes que ir consiguiendo tiquetes para abrir nuevos niveles, pillar los «Tinker Tokens» permitirá que el mecánico Tinker equipe a nuestro héroe con un montón de nuevos movimientos y habilidades. Lo mejor de todo es el rayo de atracción de Rocket: puede recoger cosas del suelo, lanzarlas, aplastarlas e, incluso, saltar de plataforma en plataforma. Debes ser capaz de conjugar movimientos y habilidades para que Rocket supere ciertos obstáculos. Si lo consigues, el juego se convierte en un asunto muy ligero y flexible.

Pero tiene un par de problemillas. El primero, es que Rocket puede ser un poco difícil de controlar en algunas ocasiones. Aunque Sucker Punch ha desarrollado un impresionante sistema físico (las cosas se caen de verdad y se mueven y botan de un modo muy lógico, lo que es un placer) saltar puede ser un poco frustrante, sobre todo en las áreas del juego en las que hay más plataformas. Es muy difícil ver el lugar en el que pretendes aterrizar y, cuando lo consigues, Rocket patina un poco. Por otro lado, aunque puedes dirigir la cámara con el botón C, a menudo no está a la altura de la acción. Es el mismo problema que había en Banjo-Kazzoie e, incluso, en Donkey Kong 64.

Pese a estas cosillas, te divertirás como un loco con Rocket. Todo está preparado y diseñado para tu disfrute, y esta filosofía se refleja en cada uno de sus bits. El segundo nivel, "Paint Misbehavin", es un buen ejemplo. Para llegar al vehículo de este nivel, tienes que conseguir algunas ovejas y luego lanzarlas contra una especie de estrado lleno de hojas de parra. Las ovejitas se pegarán a las hojas como velcro y podrás utilizarlas luego a modo de escalones. Por su parte, el vehículo está dotado de una pistola de pintar que te servirá para colorear lo que se te antoje (estatuas, a ti mismo…). Ten en cuenta que esto de pintarrajear los objetos es parte fundamental de tu progreso en el juego. En cada uno de los niveles hay un vehículo exclusivo. Aparte del perrito caliente y del que pinta, ya mencionados, hay un «Finbot» (un sumergible inspirado en un delfín), karts de carreras al estilo Donkey Kong y, lo mejor de todo, una bici voladora.

**DURABILIDAD** — *Rocket es inventivo, imaginativo y lleno de gratificantes y divertidas actividades.*




Uno de los mejores momentos que hemos vivido hasta ahora es el nivel "Pyramid Scheme". Es genial: puedes escoger entre la versión "iluminada" u "oscura" del nivel. Ambas son muy parecidas, pero también radicalmente distintas, con objetivos y modos de hacer diferenciados. ¡Más completo, imposible!

Este juego es un placer. Rocket recuerda, en su despliegue imaginativo (un pelín surreal) y en su obsesión por la diversión a Silicon Valley. Incluso la musiquilla es espléndidamente zumbona. Y, lo más importante, ha aprendido de Super Mario 64 sin plagiar, cosa que en su día no acabaron de conseguir sus antecesores Tonic Trouble o Rayman 2, entre otros. Aunque no sea una maravilla técnicamente, en algunas ocasiones Rocket es tan bueno como puede serlo Banjo-Kazooie, sobre todo por sus variadas y originales actividades. En Sucker Punch deben estar orgullosos de su trabajo. Por fin unos desarrolladores que pueden competir con Nintendo y Rare en la producción de excelentes juegos de plataformas. ¿Imaginas de qué nivel estamos hablando?

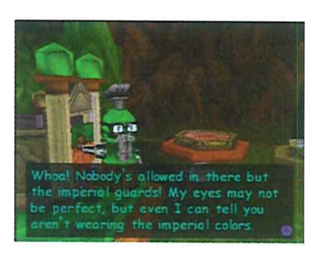


# WHEELS

## PINTA Y COLOREA

**Te presentamos un rápido ejemplo de lo que te vas a encontrar en Rocket: Robot on Wheels en forma de puzzle. ¡Disfrútalo!**

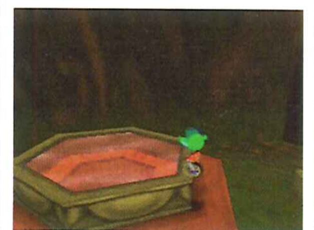
**1** En "Paint Misbehavin" encontrarás este Centurión, que tiene un ticket. No te lo dará a no ser que vayas con los "colores imperiales"…




**2** ¡Mira! ¡Todo está lleno de estanques llenos de pintura! Conseguirás el verde mezclando azul con amarillo. Es decir, que si te tiras a las dos piscinas consecutivamente, te quedarás verde… ¡Qué listo!



**3** Hmmm. Necesitas un poco de marrón clarito. Salta al agua para lavar tu pierna (bueno, la rueda) y luego date un toque de rojo seguido de una pizca de amarillo. ¡Ya está!



**4** ¡Chan! Ya estás pintadito de los colores imperiales. El Centurión no se lo acaba de creer, pero te dará satisfecho el preciado ticket. ¡Misión cumplida, soldado!




### sus más y sus menos

**+**
- Original.
- Montones de cosas a hacer.
- Muy divertido.
- Plataformas en 3D de lo mejor.

**−**
- Saltar es complicadillo.
- Problemas con la cámara.
- Sale a la vez que Donkey Kong 64.

### Si esto te gusta...

**Banjo-Kazooie**
Rare
M64/9, 92%
Precioso juego de plataformas y aventuras. De lo mejor que hemos visto.



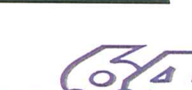
**7 GRÁFICOS**
Monísimos y detallados. Sin niebla, pero con colores.

**7 SONIDO**
Al estilo Silicon Valley. Música maravillosamente cursi.

**8 TECNOLOGÍA**
Técnicamente bien y con un diseño muy hábil.

**8 DURABILIDAD**
Hay montones de cosas que hacer y, además, son divertidas.

**VEREDICTO**
Uno de los mejores juegos de plataformas que hemos visto. Una verdadera sorpresa de los novatos de Sucker Punch. Guay.


**88%**

## PRECEDENTES EN 64

¡Vaya!, hasta ahora, no habíamos publicado nada acerca de este juego.

**LA VIEJA ESCUELA**
Conforme más te alejas de los jugadores en *WLS 2000*, mejor se ven, pues evitas la presencia de sus cabezas puntiagudas y sus rostros mutantes. Mediante el uso del zoom de la cámara ubicada en el zeppelín que sobrevuela los estadios, puedes alejarte con tranquilidad a una altura adecuada y echar un vistazo al partido al estilo de los antiguos juegos de fútbol. Esto no supondrá ninguna pega, pues podrás disfrutar igual del juego.




Puedes enfrentar a selecciones contra equipos. En este caso, el Feyenoord inglés se bate a la selección de Colombia.

Un penoso seguimiento de la pelota por parte de un defensor, provoca un saque de esquina. Un gran error que le costará caro.

Aquí es donde defines la alineación y las características del juego.

La nieve dificulta el juego.

Las sombras de los jugadores cambian en tiempo real.

# MICHAEL OWEN'S WORLD LE SOCCER 20

## El nuevo contrincante en el terreno de juego

**LA FICHA**

| WLS 2000 | |
|---|---|
| DE: | T•HQ |
| TAMAÑO: | 64Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✓ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✗ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | *Sí* |
| 10.990 pesetas | |

**Michel Owen, un jugador muy joven que ya es titular en el Liverpool y que debutó con la selección en la copa del Mundo Francia '98, nos deleitó a todos con su juego y con sus espectaculares goles (como el que marcó a Argentina). Tanto ha cautivado este jovenzuelo, que ya tiene su propio videojuego (¡nos ha salido una rima!).**

Ahora, cualquiera puede ponerse en la piel del delantero más famoso de la liga inglesa gracias a *Michael Owen's World Leage Soccer 2000*. ¿Podrá este juego llegar a los niveles de reputación alcanzados por el adolescente millonario? Y, yendo directamente al grano, ¿podrá *WLS2000* superar a *ISS* y *FIFA*? Bueno, bueno, ya veremos...




Los inofensivos canadienses no son rival para la fuerza goleadora de Argentina, que anota el primero de sus goles.

Los estadios son auténticas joyas. Se basan en una cuidada selección de los reales.

△ El despeje del portero deja la pelota suelta en el área.

Un gran fallo del delantero que chutó a puerta vacía. ▽

△ Las faltas son uno de los mejores momentos del juego.

Las condiciones de juego no son las mejores, pero la imagen es de lo más entrañable. ▽

# AGUE 00



## LANZAMIENTOS CONTROLADOS

El sistema de faltas directas es uno de los más fáciles y flexibles que hemos visto. Con el movimiento de una flecha, indicas la dirección inicial del disparo, y con otra, apuntas hacia la destinación final del balón. Tras definir potencia y altura, el botón C ejecuta la falta y la bola tomará un camino intermedio entre las dos flechas. Lo mejor de todo es que puedes efectuar estas faltas directas desde cualquier parte del campo, incluso desde tu propia mitad.



◁ Una vez hayas definido la dirección del balón, presiona el botón para disparar...

▷ ¡...y consigues un magnífico gol! El portero no tuvo oportunidad de atajarlo.

**MÁS DE 200 EQUIPOS**

Puedes jugar con cualquiera de los más de 200 equipos que te ofrece el juego y que van desde la liga inglesa hasta el exótico Japón o equipos americanos. Existen también selecciones internacionales, así que puedes montar una Copa del Mundo, pero sólo la



*Premier League* (la Liga en Inglaterra) incluye los nombres correctos de los jugadores. El resto están levemente modificados y, a diferencia de *ISS*, no puedes rebautizarlos con el nombre que realmente deberían tener.

## Repeticiones

Las repeticiones son impecables. Puedes ver los goles desde los ángulos usuales, pero tienes además unos cuantos extras. Por ejemplo, cada vez que hay un fuera de juego, la cámara muestra una toma al estilo de la televisión profesional en la que se nos muestra el momento conflictivo. También tienes la opción de revivir los últimos segundos desde la perspectiva del árbitro, los jueces de línea o cualquiera de los jugadores. Esta cámara permite ponerte en las botas del jugador que desees y ver el miedo en los ojos del portero mientras te acercas trepidante hacia él.



Aquí tienes la atónita visión del portero ante el chute del delantero. ▷



◁ Así ve un delantero los goles que falla. ¡Bien hecho portero!

◁ La vista del portero ante una jugada en su propia área.

Puedes mirar desde los ojos del árbitro. ¿Es o no fuera de juego? ▷



GO! GO! ▷

# GUERRA DE TITANES

En Japón existen un par de juegos adicionales de fútbol para la N64, pero *WLS* es sólo la tercera gran franquicia en llegar a Europa. ¿Cómo se ve cuando se compara con la altísima jugabilidad de *ISS* y la omnipotencia de *FIFA*, la serie de fútbol más popular de todos los tiempos?

| | GRÁFICOS | SONIDO | OPCIONES | REALISMO |
|---|---|---|---|---|
| WORLD LEAGUE SOCCER | *Impecable resolución, pero los jugadores se ven mal, animación limitada y con algunos retrasos.* 3 | *Comentarios minimalistas y en inglés, aceptable sonido del público.* 3 | *Gran variedad de copas hechas a la medida, pero carece de editor de equipos o modo para crear jugadores.* 3 | *Jugadores reales de la liga profesional inglesa, clubes y selecciones nacionales de equipos de todo el mundo.* 4 |
| ISS | *Gran cantidad de capturas de movimiento que se ejecutan con fluidez en todo momento.* 5 | *Excelentes efectos incidentales, comentarios tristemente imprecisos.* 4 | *Estupendo modo para crear jugadores y escenarios, estrategias modificables y control de niveles de dificultad.* 5 | *Los nombres y las caras pueden personalizarse, grandes efectos climáticos y jugadas realistas.* 5 |
| FIFA | *La animación es raquítica, los jugadores deformes y los uniformes de los equipos más que aceptables.* 3 | *Una banda sonora firmada por un gran nombre y el equipo de comentaristas de la BBC crean un buen ambiente para los anglófonos.* 5 | *Simulaciones históricas, creación de jugadores y una gran variedad de opciones de configuración del equipo.* 4 | *Jugadores reales de los cinco continentes, emparejados con acciones dolorosamente irreales.* 2 |

**BÚSQUEDA DE UNIFORMES**

¿Notas algo extraño en los uniformes de los equipos? Todos usan los colores correctos, más o menos, pero en los lugares equivocados. Verás a Brasil y creerás que el que juega es otro equipo, mientras que otras selecciones tendrán los colores adecuados, pero combinados en una serie de extrañas mezclas que pueden llegar a provocar que te pellizques en más de una ocasión para saber si estás soñando. Los motivos de todo esto son desconocidos.






*No hay mucho que ver en cuanto a animación.*

*Tras el gol, los jugadores corren para celebrarlo.*

*Las decisiones arbitrales pueden ser tan discutibles como las reales.*

*El portero tendrá que estirarse mucho para atajar el balón.*

*Puedes cambiar el nivel de dificultad para asegurar un partido justo.*

*Los jugadores se aprecian mejor desde más lejos. La proximidad los convierte en algo parecido a unos robots.*

**Tal y como están las cosas, hay que ser valiente para publicar un juego de fútbol en la N64. Por un lado, la serie *FIFA* domina el lado comercial del mercado gracias a su licencia increíblemente costosa y, por el otro, *ISS '98* es simplemente el juego deportivo más perfecto que jamás se ha hecho.**

Ahora llega un nuevo aspirante reforzado por la figura del chico maravilla del Liverpool, Michael Owen. *World League Soccer 2000* incluye vídeos del protagonista, los nombres reales de los jugadores de la liga profesional, gráficos en alta resolución y un estilo de juego más realista que el de sus competidores. Es más, el juego es fiel a su potencial de una manera que *FIFA* nunca ha logrado conseguir.

La alta resolución diferencia de inmediato a *WLS 2000* de sus rivales, aunque todavía está muy lejos del *ISS '98* en cuanto a animación. El jugador no hace mucho aparte de las típicas jugadas (correr, chutar y lanzarse en el área), por lo que nunca los verás envueltos en discusiones con el árbitro o efectuando celebraciones eufóricas. De hecho, si sueltas por un momento los controles, tu jugador se quedará inmóvil con su pie sobre el balón.

**GRÁFICOS** ***La alta resolución diferencia de inmediato a WLS 2000 de sus rivales, aunque todavía está muy lejos del ISS '98 en cuanto a animación.***

Junto a la excelente resolución, la falta de detalles en la animación y las texturas hace que el juego parezca menos convincente que cualquiera de sus dos competidores. Es también mucho más difícil de controlar que *ISS '98*, con un sistema de control de cuatro botones que te impedirá moverte con gran soltura al principio y un sistema de menú absolutamente calamitoso.

En lo relativo a calidad, la mayor parte del *WLS 2000* es una gran bolsa donde se

| JUGABILIDAD | | EN RESUMEN | |
|---|---|---|---|
| Ofrece flexibilidad, realismo y grandes posibilidades de desarrollar un estilo de juego único. | 4 | Ignora las imágenes ásperas y tendrás un juego que aventaja con comodidad a FIFA. | 4 |
| Respuesta instantánea. Permite un juego más fácil, más arcade que WLS. | 5 | Sigue siendo el mejor juego de fútbol en el mundo, pero WLS 2000 le sigue muy de cerca. | 5 |
| Tiene todo el potencial para ser un buen juego, pero es increíblemente lento y resulta frustrante controlarlo. | 3 | Un triunfo de la forma sobre el fondo. Su deficiente manejo convierte la licencia en una burla. | 2 |

▽ *Aunque a veces no lo parezca, es una gran juego.*

△ *Verás muchas faltas, pero se pitarán pocas.*

▽ *No podía fallar. El gol estaba cantado.*

## Porteros al 100%

Una de las cosas que no encontrarás en *WLS 2000* son los guardametas tontos e inútiles que tienen otros juegos de fútbol. *FIFA* parece seguir las viejas reglas de los partidos de barrio en el que colocaban al chaval más rechoncho en la portería, e incluso el poderoso *ISS '98* sufre de guardametas con la tendencia a rechazar disparos inatajables y servirlos en bandeja a los delanteros oponentes. En *WLS 2000*, los porteros parecen haberse entrenado duramente, ya que todos ellos son expertos en despejar balones alrededor de los postes o en lanzarlos por encima del horizontal cuando no es posible atraparlos.



△ *Fíjate cómo el portero se prepara para lanzarse a por el esférico, como un felino hambriento.*



*El delantero no tiene la habilidad suficiente para batir a un portero que se encuentra en plena forma.* ▽

△ *Un buen par de manos en la retaguardia es la piedra angular de cualquier equipo exitoso.*

mezcla de todo, en la que priman los aspectos a admirar sobre los que son criticables. Una vez domines los controles, podrás jugar ese fútbol sedoso y fluido del que carece *FIFA* incluso después de cuatro intentos. Puedes realizar pases precisos entre defensores o lanzar el balón de un solo chute a tu número nueve. Tienes la libertad de asumir control del jugador usando una serie de truquillos, o puedes usar el sistema tradicional uno-dos para sobrepasar la defensa. Sería mucho mejor si utilizase todos los botones del pad en vez de andar con las combinaciones de teclas con el botón R, pero es algo que se aprende en poco tiempo.

Mientras que *FIFA* nunca ha dejado de frustrarnos con movimientos torpes y un retraso tremendo entre el momento en el que se presiona el botón y el momento en el que la acción se registra en pantalla, *WLS 2000* es tan veloz y sensible como puedas imaginar. No es tan brillante como *ISS '98*, pero, a su vez, es otra forma de ver el fútbol. Tampoco es tan perfeccionista, el balón no va siempre pegado a los pies de tu jugador cuando corres y se detiene más en paradas y arrancadas repentinas que no en los pases, como sí hacía *ISS '98*. Marcar un gol es también una tarea difícil, gracias a la calidad de los porteros y a la tenacidad de los defensores.

Como todos los juegos de deportes, *WLS2000* es mejor cuando se juega en parejas. Gracias a las opciones de competencia modificables, puedes crear ligas y torneos con una mezcla de equipos humanos y digitales, lo que lo convierte en un juego ideal para tu próxima fiesta. Incluso si tienes más dominio que tus compañeros, puedes escoger tu equipo favorito y usar la barra de dificultad para garantizar un partido justo por ejemplo, entre España y Corea.

Si la pieza maestra de Konami es el Brasil de los juegos de fútbol, podríamos referirnos a *WLS 2000* como Holanda, España o cualquiera de aquellos equipos que se encuentran entre los serios aspirantes al título aunque no llegan a alcanzarlo. Por lo tanto, y desafortunadamente, *WLS 2000* es el segundo mejor juego de fútbol para la N64.

## sus más y sus menos

**+**

- Controles de una suavidad envidiable.
- Grandes repeticiones.
- Es un juego rápido.
- Mejor que FIFA.

**−**

- Jugadores poco estéticos.
- Animación pobre.
- No hay jugadores personalizables.
- No es tan bueno como ISS.

**Si esto te gusta...**

**ISS '98**
Konami
*M64*/10, 94%
El juego de fútbol definitivo. Excelentes gráficos, sencillamente adictivo.



**6 GRÁFICOS**
Nítidos y precisos, aunque los jugadores parecen sacados del cásting de extras de *Expediente X*.



**7 SONIDO**
Prácticamente de adorno. Un poco de comentarios y un poco de animación.

**7 TECNOLOGÍA**
Técnicamente es un juego aceptable. Tiene un gran manejo de pequeños detalles del fútbol.

**9 DURABILIDAD**
Como el segundo mejor juego de fútbol para N64, durará por lo menos hasta que salga la siguiente parte.

**VEREDICTO**
En ocasiones es increíble. Si no fuese por los gráficos y los controles... De todas formas, es una aceptable alternativa a *ISS '98*.

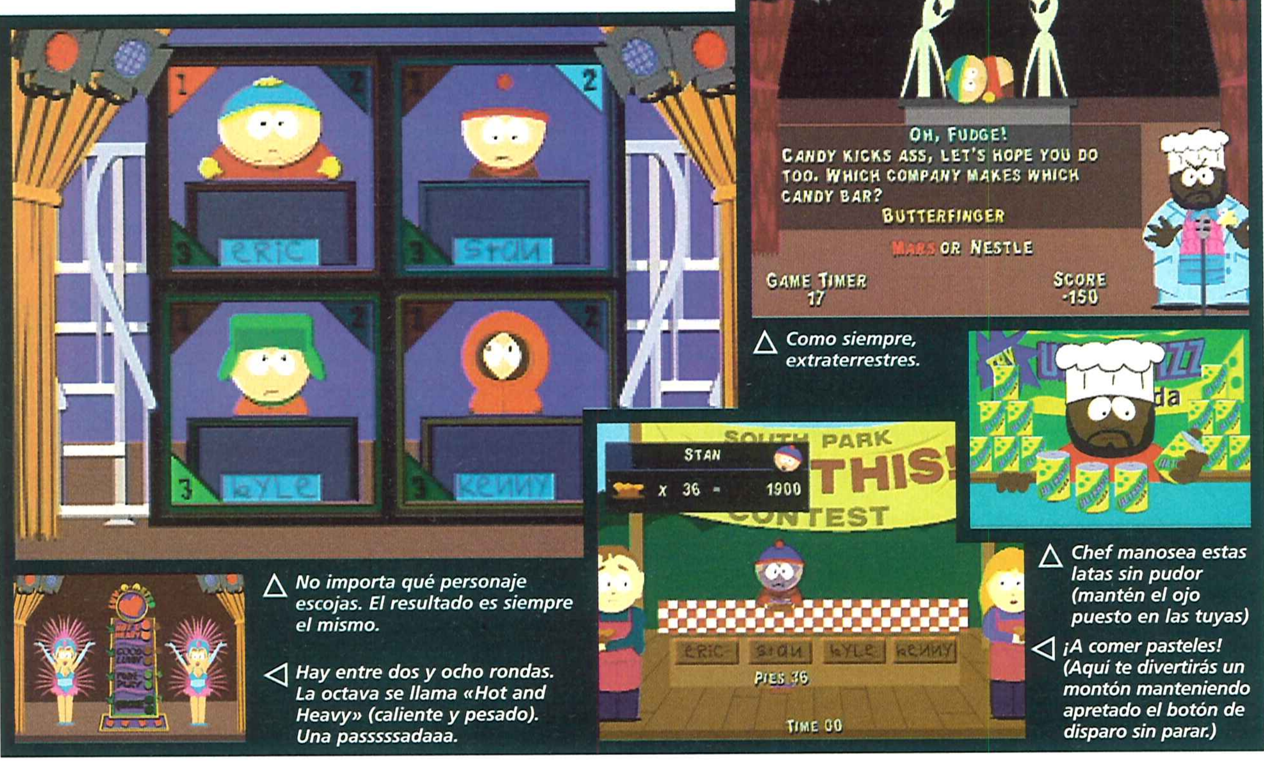
**88%**




**PRECEDENTES EN 64**  Hicimos un preview de *Luv Shack* en el número 21. Felices días, aquellos.

**PAK MAN**
Si tienes un Expansion Pak por ahí, te encantará saber que no sirve para nada en *Luv Shack*. De hecho, aún no estamos muy seguros de que el juego llegue a detectarlo. Es inapreciable la repercusión que esos 4 MB tienen en los gráficos y, al contrario que en *Donkey Kong 64*, los efectos de luz no son un espectáculo pirotécnico de primer orden. En cualquier caso, los gráficos no tenían por qué ser lo mejor del juego...




No importa qué personaje escojas. El resultado es siempre el mismo.

Hay entre dos y ocho rondas. La octava se llama «Hot and Heavy» (caliente y pesado). Una passsssadaaa.

Como siempre, extraterrestres.

Chef manosea estas latas sin pudor (mantén el ojo puesto en las tuyas)

¡A comer pasteles! (Aquí te divertirás un montón manteniendo apretado el botón de disparo sin parar.)

# SOUTH PARK CHEF'S LUV

## Escatología, peos, tacos y de todo todo todo...

**LA FICHA**



| SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK | |
|---|---|
| DE: | Acclaim |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✗ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✗ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | Sí |
| 9.990 pesetas | |

**T**ras la gran decepción que constituyó la previa encarnación de *South Park* -un *shoot 'em up* sin demasiada gracia que utilizaba el motor de *Turok*-, la relativa sencillez de *South Park Chef's Luv Shack* no deja de ser una sorpresa. No intenta nada espectacular en lo visual (bueno, en nada intenta nada espectacular en realidad), copia con descaro algunos de los mini-juegos de *Mario Party* y sólo incluye ocho personajes de la serie de televisión. Pese a todo, es mucho mejor que *South Park*.

Quizá porque simplifica las cosas un montón o quizá porque es más fiel a la serie de la que surge, *Chef's Luv Shack* tiene madera de ganador y le cuesta sólo un par de segundos dejarte enganchado.

Tiene la Rueda de la Fortuna, tiene Jeopardy, tiene *Mario Party*, tiene *South Park* y, lo más importante ya que estamos en el impoluto mundo Nintendo, hay tacos a mansalva, aunque en inglés, maldita la gracia. Y ahora la pregunta de las 9.990 pesetas: ¿vale la pena gastárselas?




Kyle opta por el Double Down y consigue los 2000.

Es el señor Hankey el que está justo debajo del símbolo del dólar, $.

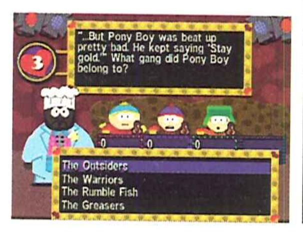
# Con mucho amor...

**Es increíble lo fácil que resulta pillarle el tranquillo al juego, pero tendrás que estar muy atento.**

## Questions




(Preguntas) Se trata de contestar preguntas y, sobre todo en el modo multijugador, lo primordial es la rapidez. Tendrás que exprimirte la sesera para responder a preguntas de carácter general (deporte, historia, culturilla pop, etc.), otras relativas a South Park, la serie de televisión y algunas ocurrencias incomprensibles. Hay algunos bastante difíciles, pero a poco que estés al loro saldrás airoso.




## Double Down

(El doble menos) Double Down es como Double Jeopardy. Puedes apostar tu dinero a que vas a acertar la respuesta a una pregunta en concreto, aunque




no la ves hasta que no has apostado, claro. En el caso de que pierdas, te quitan puntos,




pero por alguna extraña razón que no alcanzamos a comprender, las preguntas de Double Down son más sencillas que las normales.

## Wheel Of Fortuitousness



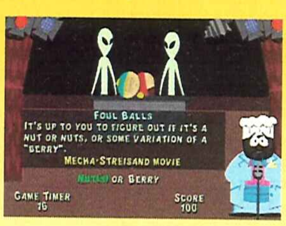

(Rueda de la fotuna) En la más zumbada Rueda de la Fortuna que hayas visto jamás, tu personaje tiene que pulsar A




para que la rueda gire lo más rápidamente posible. Lo malo es que la loca Rueda de *Chef's Luv Shack* puede hacerte perder más de lo que te haga ganar. En cualquier caso, cuanto más rápido la hagas girar, menos sufres. Vamos, que sufres, pero te gusta. Ay, viciosillo...

## Pressure Round

(Round Presión) Muy ingenioso, éste, aunque el inglés sea un problema.




Además, es que se hace caro de ver. En pocas palabras: te das dos respuestas posibles, por ejemplo «Hairy» y «Harry», y durante 30 intensos segundos, tienes que decidirte por una de ellas. En este caso, «Dirty» era la pregunta y «Harry» la respuesta (por Harry el Sucio, que es lo que significa dirty). Si consigues siete, al desafortunado Cartman le estudiarán con detenimiento el trasero y habrá una gran tanda de peos.

**LO MEJOR**
La principal melodía de Chef's, que se titula «Simultaneous Luvin'» (algo parecido a nos queremos mucho todos), es absolutamente fantástica. Cada vez que en la redacción decae un poco la conversación, firmes con «Simultaneous Luvin'». Alguien se levanta, enciende el televisor, conecta la N64, inserta el cartucho y ale, todos felices. Pruébalo en las tediosas sobremesas de estos días de Navidad. Hasta las batallitas de tu tiastra-bisabuela te parecerán geniales.








# SHACK

SOUTH PARK

GO! GO!

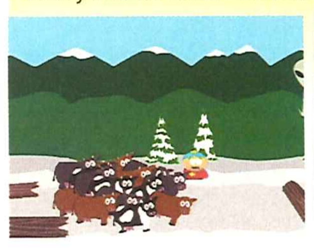
**EL INGLÉS Y LOS AMERICANOS**
Este juego va a resultar de lo más complicado para todos los no yankeelandeses por la gran cantidad de referencias culturales que hay. Si, además, el inglés no es tu fuerte, más te vale que te vayas despidiendo. Historia americana, cultura americana, chocolatinas americanas, fútbol americano. Muchas, demasiadas, referencias locales. Vamos, que si no te sabes todo lo referente a la Superbowl, mal te vemos...



# ¡Aquí mando yo!

**Hay ocho rondas en Chef's Luv Shack, divididas en tres grupos de preguntas. Y después, un subjuego que escoge la CPU al azar...**

**ESTAMPIDA**
¿Recuerdas aquél del primer South Park en el que se lanzaban vacas? Pues una nadería al lado de éste. No dejes de apretar A para escapar de las vacas y salta los troncos con la B.



**ABEJAS EN EL PICNIC**
Un clónico de Galaxians, pero más sencillo y con abejas y pajarillos por ahí mientras los cuatro zumbados meriendan también por ahí. ¡Qué mono!



**EN LOS KARTS**
Copia descarada de Super Sprint. Cuatro corredores y montones de Cheesy Poofs que te darán puntos extra. También hay un «speed strip» que puede dispararte durante las carreras.



**AVALANCHA**
Sálvate de ella y quédate entre las banderas para conseguir un montonazo de puntos. Hay más Cheesy Poofs a tu alcance. Para acelerar o frenar, aprieta Arriba o Abajo.






◁ *¡Hemos ganado! Sí, ya sabemos que hemos jugado solos, pero, aún así nos alegramos.*

*Recolecta los huevos y devuélvelos a su auténtico propietario.* ▷

△ *Escoge tu pregunta, y ten en cuenta que son en inglés.*

**Mario Party era el juego de sobremesa perfecto para jugar en familia y *Chef's Luv Shak* lo es para los amiguetes. Es decir, que requiere de tu mala idea y de tus enfados y de la emoción y de la competición para desplegarse al completo. Con todo, ambos juegos tienen puntos en común: los minijuegos y que éstos son lo mejor del cartucho.**

Lo malo es que *Chef's Luv Shak* sólo tiene veintidós juegos y queda un poco mal ante los cincuenta y seis que había en el juego de Hudson y Nintendo. Otra comparación odiosa entre los dos juegos nos lleva a decirte que los que tenían a Mario como prota eran bastante más creativos. ¡Ojo, que con esto no queremos decirte que los de Cartman y compañía sean aburridos! Al contrario, utiliza muy hábilmente viejos juegos con ciertos cambios que te deleitarán. Por ejemplo: una especie de *Asteroids* -Asses in Space- en el que hay flatulencias de por medio; Bad Kitty, muy parecido a *Donkey Kong*; Bees at the Picnic, que es la réplica de Galaxians; Scuzzlebut, que es un juego muy a la Game and Watches y, para acabar, Pizza Delivery, que es un paseo en moto que recuerda a *Paperboy*. ¡Ah, no podemos olvidar el zumbón Spank the Monkey! En él tendrás que seguir al líder mientras éste va azotando alguno de los cuatro culos de su mono. Tope.



Sin duda alguna, estos minijuegos son la salsa de *Chef's Luv Shak*, aunque algunos duren menos de medio minuto. De hecho, las largas -y divertidas- rondas de preguntas son como prólogos al desmadre de los minijuegos y, por sí mismas, un frenesí de botones golpeados si los jugadores dominan las preguntas.

Aun así, los desarrolladores (Acclaim-Austin) merecen un monumento por la gran cantidad de preguntas que han preparado. En teoría hay unas ochocientas, aunque algunas se repiten si aguantas lo suficiente (tres horas en nuestro caso). El hecho de que estén divididas en tres grupos (serias, de South Park y surrealistas a más no poder) significa que siempre estás en terreno desconocido, ya que no sabes de qué palo va cada pregunta. Algo con lo que disfrutarás es con los títulos de las veinte subcategorías. Hay algunos tan absolutamente extraños como «Aliens, culos y sondas anales».

**TECNOLOGÍA** **Los minijuegos son la salsa de Chef's Luv SAC...De hecho, las rondas de preguntas son como prólogos al desmadre de aquéllos.**

El problema realmente grave de *South Park Chef's Luv Shak* radica en que puede que te lo acabes antes de lo deseado o deseable. Los minijuegos son todos muy buenos y suelen constituir un desafío más importante que los de *Mario Party*, pero no son tan inteligentes y, lo peor, hay menos de la mitad que allí. Por otro lado, como los escoge la CPU al azar, puede que te salga el mismo muchas veces y no le veas el pelo a otros (Buckeroo y Chickenlover en nuestro caso).

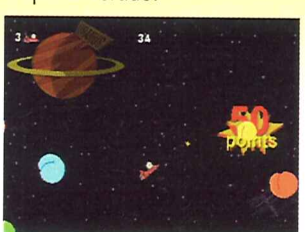
Muy relacionado con este problema está el tener que apretar la alarma de uno mismo (para señalar que te sabes la respuesta) cuando se leen las preguntas. Está muy bien cuando sólo hay dos



### SALTO EN PARACAÍDAS
Salta desde Jimbo y el avión de Ned, y abre tu paracaídas con A. Empezar es sencillo, pero pronto tendrás que esquivar pájaros y rayos y centellas y de todo.



### CULOS EN EL ESPACIO
Esto es *Asteroids* al modo de Terrance y Phillips. Como puedes suponer, los culos son los premios. Escatología a todo trapo. Divertido.

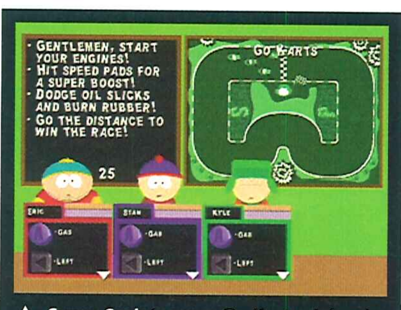


### PIZZAS A DOMICILIO
Pizzero clásico. Una aquí, otra dos números más abajo… Mientras tanto, el coche de Barbrady intenta fastidiarte.



### GATITO MALO
Espectacular copia de *Donkey Kong* en el que has de guiar al gato de Cartman bajo una lluvia de albóndigas y chiles. De nuevo, los Cheesey Poofs significan puntos extras al final.






△ *Super Sprint, como Go Karts. Además, montones de Cheesy Poofs para más puntos.*

jugadores, pero es un poco engorroso en el caso de las verdaderas partidas multijugador con cuatro energúmenos luchando por ser los más rápidos en contestar. Demasiado a menudo, todo se reduce a hacer sonar tu alarma lo antes posible, incluso antes de que se haya acabado de leer la pregunta o te sepas la respuesta. Otro pero es que hay algunos minijuegos que son claramente para una persona, pero están alargados para que den de sí para cuatro jugadores. Por ejemplo, Bees at the Picnic.

Otra cosa que no nos gusta de Luv Shack es que sólo juega uno de los personajes. Sí, claro. Lo que queremos decir es que seleccionas a uno de los personajes y sólo éste aparecerá en pantalla, ni rastro de los demás. Hubiese sido genial encontrarse con algún otro personaje de vez en cuando, ¿no?

Con todo, no dejes que estos inconvenientes que te acabamos de contar te despisten. Luv Shack es muy ingenioso. Un triunfo de la simplicidad y el diseño y, al contrario que otros, es distinto a *Mario Party*. De hecho, es el compañero perfecto al juego de Nintendo y, además, se parece un montón a la serie de televisión.

## No tá




△ *Chickenlover, en una de sus escasas apariciones estelares, siempre rodeado de pollos.*

*Jimbo, listo para Avalanche.* ▷

Es una sorpresa que haya tan pocas estrellas invitadas en Luv Shack, sobre todo si se tiene en cuenta la gran cantidad de personajes que había en la primera versión videojueguil de la serie de televisión. Puedes jugar con Cartman, Kyle, Stan y Kenny, pero de entre todos los demás personajes, sólo Mr Mackey tiene alguna importancia (en el minijuego Spank the Monkey). Por otro lado, algunos de los mejores personajes, Terrance y Phillips, Jimbo y Ned, la mami de Cartman o Barbrady, aparecen y desaparecen. Pese a todo, no te pierdas las geniales contribuciones sonoras de Terrance y Phillips en la versión de *Asteroids*.




△ *Justo antes de Pressure Round, mandan a Cartman a tomar viento.*

▽ *Sé el primero en darle al botón y serás el primero en contestar (si te sabes la respuesta, claro).*

*Este minijuego es brutal. Utiliza los trampolines para lanzar los sapos y conseguirás montones de puntos.* ▽

*Pelotas que botan y a toda velocidad. ¡Caña a los muñecos de nieve!* ▷

## sus más y sus menos

**+**
- Minijuegos muy buenos.
- 800 preguntas distintas.
- Montones de charloteos.
- Muy divertido.
- Peos y otras lindezas.



**–**
- Corto.
- Un palo lo de contestar cuando hay muchos jugadores.
- Soso para un jugador.

### Si esto te gusta...
**Mario Party**
Nintendo
*M64*/17, 91%
Mejor, pero menos divertido que las aventuras de Mario y compañía. Muy bueno.




**5 GRÁFICOS**
Aburridos y sosos. Sin gracia. Vamos, como la serie de la tele.

**9 SONIDO**
Montones de charloteos sampleados y muchos peos pregrabados.

**7 TECNOLOGÍA**
Algunas ideas muy buenas y muy bien utilizadas. Un paseito para la N64.

**7 DURABILIDAD**
No hay suficientes minijuegos, pero sí muchas preguntas. El modo multijugador es muy divertido.

**VEREDICTO**
Divertido si entiendes el inglés. Chef's Luv Shack toma lo mejor de South Park y crea un concurso genial.

**82%**



Hasta ahora, la guerrera Xena no había hecho ninguna aparición en M64.

**ENTRENEMOS**
La modalidad de entrenamiento de *Talisman of Fate* no da para mucho. Satisface los mínimos (un rival estúpido controlado por el ordenador y libertad absoluta para atizarle), pero sólo puedes elegir entre tres tipos de IA: quieto, acción defensiva y pelea a todos los efectos, y no puedes abrir ninguna lista de movimientos. Reconocemos el esfuerzo de Titus al incluir una modalidad de entrenamiento, pero no acaba de satisfacernos.





Alucinamos con esta muchacha.

Esto le va a doler mucho.

Abundan los efectos de iluminación, pero no se ve la sangre derramada. Qué lástima.

Ave, César. Pero mejor que le hundas la espada en el vientre y rías mientras agoniza.

Mmm. Parece que no todos los efectos son tan especiales.

# XENA WARRI TALISMAN OF FATE

## Las chicas son guerreras



La cámara tiene problemas en la modalidad para varios. Todo se ve muy pequeñito.

La torpeza de Joxer es tan hilarante en el juego como en la serie.

Las zonas de combate amplias se prestan a arrojar proyectiles centelleantes.

"¿Qué has dicho que quieres de nosotras? ¡Toma, pervertido!"

**LA FICHA**

**XENA WARRIOR PRINCESS**

| | |
|---|---|
| DE: | Titus/Virgin |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✓ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✗ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✓ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | Sí |

precio no disponible

# ALGUNOS RECURSOS

Los mejor de Xena es la facilidad que ofrece a la hora de realizar golpes especiales que te permiten derrotar a tus oponentes. En todo momento.

## EL CÍRCULO DE FUEGO DE ARES

Este especial es tan fácil que resulta estúpido: tienes que pulsar a la vez los botones de patada derecha y puñetazo derecho y tu oponente quedará atrapado en un anillo de fuego. Y esto arde, arde, arde.




## EL DESPLOME COLECTIVO DE CESAR

Éste es el movimiento más injusto de toda la historia de los juegos de lucha. Pulsa a la vez patada derecha y puñetazo derecho y todos los enemigos que estén cerca caerán al suelo. Puaj.




## LA PATADA SALVAJE DE XENA

Esto entusiasmará a las turbas. Si empujas el stick hacia adelante y, al mismo tiempo, pulsas la patada derecha, lograrás una patada en el aire muy dolorosa (y físicamente improbable). El rostro de tu enemigo no volverá a ser el mismo.




## EL PEÑASCO DE FUEGO DE DESPAIR

Una de las especialidades más puñeteras de este demonio gigante. Atrás, adelante y puñetazo izquierdo, y un trozo de granito del tamaño de un elefante caerá sobre la cabeza de tu enemigo. Rodando.




**LAS CUALIDADES DE DESPAIR**

Aunque su nombre, "Despair", signifique desesperación, la realidad es muy diferente. Este gigantesco diablo rojo termina casi todos los duelos con una sonrisa y un mandoble de su gran espada. Unos pocos toques en C-izquierdo hacen que voltee la espada y que una bonita estela roja rodee a la víctima. A causa del poder y la velocidad de su arma, Despair no es un buen guerrero para las partidas entre varios, a menos que te guste jugar con una ventaja indecente.









# OR PRINCESS

**La historia de los juegos basados en programas de TV apenas sí cuenta con títulos ilustres. A falta de nada mejor, nos quedamos con *South Park*. Pero en el resto de la lista se encuentran horrores como *Superman*. Es por eso que nos hemos llevado una sorpresa agradable al descubrir que *Xena: The Talisman of Fate* es un juego bastante bueno, y que el catálogo de *beat'em ups* respetables de N64 está adquiriendo unas proporciones respetables.**

A excepción de un argumento que parece elaborado con bastantes prisas, *Talisman of Fate* se atiene fielmente a las características de la serie. Todos los personajes provienen de ella, las zonas de combate reproducen fielmente la mezcla surrealista de arquitectura romana y griega que la caracteriza, y los gritos y gruñidos parecen auténticos. El mejor de todos es el gorgorito con el que Xena golpea a sus enemigos en el rostro mediante una combinación de patadas. Es una lástima que no se hayan podido doblar las voces originales de la serie, porque de esta forma, el juego ganaría más.

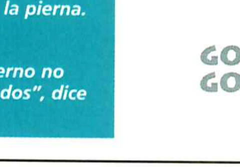
**SONIDO** *El mejor grito de todos es el gorgorito con el que Xena golpea a sus enemigos en el rostro mediante una combinación de patadas.*

El combate como tal, se atiene al viejo estilo puñetazo-patada de *Mortal Kombat*, con una elevada frecuencia de movimientos por minuto y mucha insistencia en el manejo rápido del botón, que tiene como resultado espectaculares combos. Es un juego *muy* rápido (tras unos cuantos combates, te dolerán los dedos), pero ésa es la única manera de *aproximarte* a la victoria. Por fortuna, la disposición de los controles se capta intuitivamente y permite pillar enseguida el ritmo: puedes usar el D-pad o el analógico y, sobre todo, es muy útil el que puedas agacharte y saltar con Z y R, con lo que se vuelve más fácil pasar de los puñetazos normales a las patadas circulares y cabezazos.

Sin embargo, lo mejor de *Talisman of Fate* no es la diversidad de sus movimientos. Si descartamos la veintena de habilidades estándar, te quedas con un máximo de diez movimientos y seis combinaciones por personaje, indistinguibles en su mayoría. Esto apenas afecta a la lucha en sí (su mera velocidad implica que, a menudo, tengas dificultades para extraer *tres* movimientos de tu mente fatigada), pero, si buscas listas de combinaciones que se alarguen por tres pantallas o movimientos que abarquen desde el mandoble hasta el salto patada, te vas a llevar una decepción.

Con todo, la lucha se beneficia del reducido número de movimientos, porque éste le imprime un carácter eminentemente táctico. Se pueden crear devastadoras




△ *El movimiento ha salido bien pero, por desgracia, Velasca se ha dislocado la pierna.*

◁ *"En este infierno no cabemos los dos", dice Despair nº 1.*




GO! GO!

## sus más y sus menos

**+**

- Enfrentamientos rápidos que requieren habilidad táctica.
- Controles de manejo intuitivo.
- Excelente modalidad para varios jugadores.

**–**

- Inteligencia CPU inconstante.
- Terminas en 15 minutos.
- El juego para cuatro funciona bastante mal.

**Sí esto te gusta...**

**Mortal Kombat 4**
GT
M64/11, 84%
Un beat'em up veloz y extremadamente violento.




**7 GRÁFICOS**
Algo sosos, pero rápidos, sobre todo al utilizar el Expansion pak.

**8 SONIDO**
Se prodigan los gritos y gruñidos, aparte de algunos de los efectos de sonido más graves del mundo.


**7 TECNOLOGÍA**
No tiene nada especial, pero también es cierto que se ven pocos juegos de lucha en 3D.


**7 DURABILIDAD**
Quince minutos para el jugador individual, bastante más para las partidas entre varios.

**VEREDICTO**
Hay otros beat'em up más completos, pero Xena ofrece peleas rápidas y frenéticas. Os lo recomendamos.


**85%**

# GUIA PRINCESESCA

*Las exquisiteces de Xena*

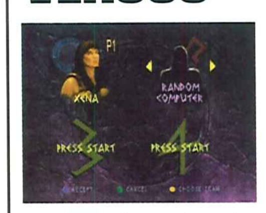
## HISTORIA




La ronda tradicional de duelos para un solo jugador, con el penúltimo enfrentamiento contra tu propio personaje y la batalla final contra un jefe muy poderoso (en este caso, el simpático Despair). Aunque avances, los enemigos no se vuelven más inteligentes; sólo adquieren mayor resistencia a tus ataques. Si llegas hasta el final, recibirás un código de truco.



## VERSUS

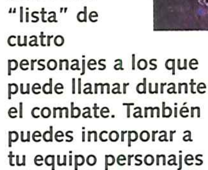



Una modalidad de pelea para un máximo de cuatro jugadores, en el que cada uno tiene que cuidar de sí mismo en una zona de combate de vuestra propia elección. Cuando haya más de dos jugadores en la arena, puedes pulsar A para volver tu atención hacia otro de tus enemigos (en la mejor tradición de los juegos de lucha), pero este movimiento es bastante incómodo y, lo peor de todo, no te vuelves automáticamente hacia el enemigo que te ha golpeado por la espalda.




## LISTA

Se parece a la modalidad Versus, pero, en este caso, cada uno de los jugadores tiene una "lista" de cuatro personajes a los que puede llamar durante el combate. También puedes incorporar a tu equipo personajes controlados por el ordenador, e incluso formar equipos con otros jugadores. Para evitar el caos, unas flechas de colores distinguen a los miembros de cada equipo. Aun así, la complicación de lo que ocurre en la pantalla puede confundir.



combinaciones con sólo sumar movimientos; quebrantar las defensas del oponente al alternar golpes de cabeza, pecho y piernas y sincronizar los ataques con proyectiles para cuando el enemigo no tenga tiempo o espacio para esquivarlos. Los amplios y despejados entornos en 3D son engañosos (los personajes se encaran automáticamente unos con otros, de lo que resultan peleas que, de hecho, son en 2D), pero te ofrecen espacio para maniobrar y evitar la claustrofobia de los terrenos de combate tradicionales en dos dimensiones.

Pero si algo amenaza con echar a perder los enfrentamientos, son los oponentes dirigidos por el ordenador. El viejo problema de que "gana siempre con el mismo movimiento" nos amenaza de nuevo y la pereza del programador tiene como consecuencia que, tan pronto como te alejas un poco, los oponentes CPU te arrojen sus proyectiles una y otra vez. Aún más: al sacar el arma, quedan totalmente indefensos durante un segundo, y así es fácil dejarlos fuera de juego mientras ellos siguen con su rutina.

En todo lo demás, los enemigos informáticos son extraordinariamente duros y paran una y otra vez tus movimientos. Pero, como ocurre en todos los *beat'em up*, puedes prescindir de ellos tan pronto como concluye




Puede que Joxer no sea tan torpe ni hilarante como creíamos.

Mira lo contenta que está Lao después de ganar... Venga... una sonrisa...




Hete aquí que Joxer se enfrenta al más poderoso de los demonios. No creo que sobreviva.

cornudo que se puede cepillar a todos los demás luchadores sin apenas mover un dedo. Casi no se encuentran incentivos para volver atrás.

Con lo que *Xena* queda en manos de la modalidad para varios jugadores, la cual, gracias al equilibrio del enfrentamiento, la buena sintonización de los controles y la agilidad de los gráficos, obra maravillas. Los oponentes humanos son más difíciles de vencer que sus contrapartidas en CPU, sobre todo porque tu amigo hallará enseguida las maneras de esquivar el repertorio de

**DURABILIDAD**

**Basta con que juegues una sola vez para verlo todo y liberar a Despair.**

el juego individual, que, en el caso de *Xena*, no se prolonga más allá de unos 15 minutos. A menos que estés especialmente interesado en leer dos líneas de texto *ligeramente* distintas para cada uno de los personajes, basta con que juegues una sola vez para verlo todo y liberar a Despair, un diablo

combinaciones que tan bien te funcionaba con el ordenador, y la limitación de movimientos te lanza a una lucha en la que verdaderamente tienes que ser hábil para hallar las debilidades de tu rival. La riqueza en efectos sonoros graves y contundentes también añade interés a los torneos.

Sin embargo, las partidas para cuatro jugadores son un desastre. Sólo *Super Smash Bros* parece una opción aceptable en ese sentido. La cámara no logra mantenerse quieta y las áreas de combate son demasiado reducidas para cuatro, y es molesto que cada uno de tus movimientos quede bloqueado por una figura cercana. Ahí se aprecia la necesidad de que el juego muestre a color los choques: nunca se sabe quién es el que recibe los golpes y patadas, y a veces te llevas la sorpresa de que, de pronto, tu personaje cae al suelo.

Mejor dos jugadores. A ese nivel, Xena ofrece un bombardeo de puñetazos frenético. No tiene la variedad de *Mortal Kombat 4* ni la originalidad y riqueza de *Fighters Destiny*, ni es tan divertido como *Super Smash Bros*, pero puedes sacarlo cada vez que tengas un amigo en casa. Y, a diferencia de *Superman*, demuestra que no todas las adaptaciones televisivas de Titus son deleznables.

# YA ESTÁ AQUÍ
# POR FIN EN TU GAME BOY™

RONALDO

POWER

9

GAME BOY pocket

B A

SELECT START

GAME BOY COLOR™

Ronaldo V-FOOTBALL

LICENSED BY Nintendo

INFOGRAMES

Original Nintendo Seal of Quality

**Ronaldo V-Football**

Lo mejor del fútbol en Game Boy™

Nintendo

Distribuido por:



## PRECEDENTES EN 

Hemos tardado un poco en dominar el juego. Consulta nuestro número 22.

**VIGAS**
Los gusaneros experimentados conocen muy bien el truco de la viga. Es un método seguro para derrotar a la increíble destreza del ordenador. Sólo tienes que colocar una viga sobre el gusano enemigo y bloquear su línea de fuego. Si la pones bien, el gusano de la CPU no tendrá ninguna posibilidad de escapar, y sólo pegará inútiles brincos hasta que te acerques y lo liquides con el lanzallamas.






△ *Marcas puntos gracias a la magia del bate de béisbol.*

*A ese pobre gusano le quedan segundos de vida.* ▽

△ *Cuando uses una arma explosiva, debes tener cuidado con el efecto chapoteo. Duele.*

*La dinamita también hará estallar el tonel explosivo que está debajo.* ▷




64 STAR GAME

# WORMS ARMAGE

**Un clásico de la matanza de invertebrados.**

## DIVERSIÓN EN SOLITARIO

Ésta es la primera versión de Worms con una buena modalidad de juego en solitario.



### ENTRENAMIENTO
Una serie de ejercicios de entrenamiento afinarán tus capacidades para la destrucción de gusanos. Dispones de varios niveles de dificultad, en los que podrás practicar con armas tales como las cuerdas ninja y las granadas y, después de terminar la parte fácil, puedes competir en la delirante Super Carrera de Ovejas.




### MISIONES
Encontrarás una maravillosa variedad de misiones en solitario. Puede que tengas que asesinar al capitán enemigo, recobrar una arma secreta o quebrar las líneas enemigas con un gusano ninja. El reloj te persigue en todo momento, y los últimos niveles son extraordinariamente difíciles.



### PARTIDA
La modalidad de partida pone a tu disposición una patrulla de seis gusanos y te añade enemigos sin cesar a medida que mejoras. A diferencia de la modalidad para varios jugadores, ésta guarda las estadísticas y te sube de nivel, por lo que siempre puedes fijarte nuevas metas.



## LA FICHA

**WORMS ARMAGEDDON**

| | |
|---|---|
| DE: | Infogrames |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✗ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✓ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |

DISPONIBLE: *Sí*

8.995 pesetas

# PRESENCIEMOS LA MATANZA

**Veinticuatro horas de la vida (y de la muerte) de un gusano psicótico. Parece un culebrón desvertebrado.**

**1** Nuestros héroes exploran el extraño paisaje al que acaban de llegar. Todo bien. Cómo les gusta estar vivos.



**2** Crispin dispara contra Charlie con la pistola. Ambos proyectiles aciertan en su objetivo. Charlie no parece muy satisfecho. Es su turno.



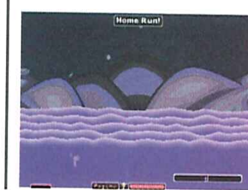
**3** Charlie decide cebarse en Crispin. Si Crispin hubiera pensado en alejarse del borde...



**4** Charlie piensa en usar la pistola, pero luego se decide por un toque personal y saca el bate de béisbol. Es hora de que Crispin aprenda la lección.



**5** ¡Zas! Como De Niro en Los Intocables, Charlie es un excelente bateador. El cadáver de Crispin se hunde lentamente. Apúntate una.



**NUESTRAS OPCIONES**

Este juego apenas ofrece opciones -así, por ejemplo, no puedes editar la lista de armas ni alterar su contenido-, pero las que hay son interesantes. Puedes usar los turnos para situar a tus gusanos al inicio de una ronda, con lo que se desencadena una vertiginosa carrera por el terreno elevado, o darles tarjetas de donantes, para que dejen algo a los supervivientes.

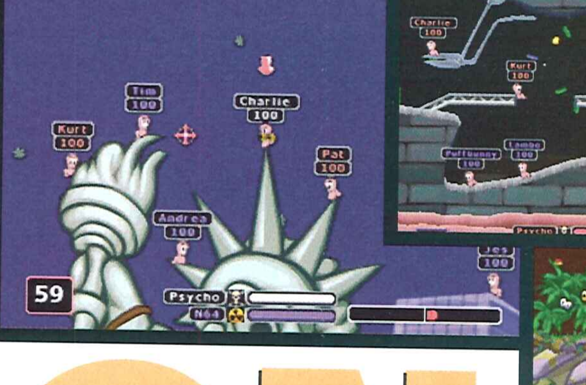


*Échales la bomba y mira cómo salen disparados. Dos gusanos muertos.*





*Hay una repetición instantánea tras la gran matanza. ¡Revive esas maravillas!*




*¿Qué prefieres: arrojarle dinamita a Kurt o lanzar la mina a la cabeza de Pat y provocar una reacción en cadena?*

# DDON

**Según tus gustos personales, puedes pensar que *Worms* es un juego fastidioso y desfasado, o bien uno de los mejores títulos multijugador. Si te gustan las competiciones que exigen esfuerzo táctico, si te mueres por mandar lombrices a la estratosfera a base de cartuchos de dinamita, sin duda alguna disfrutarás con *Worms Armageddon*.**

Se trata de un juego de acción por turnos, cuyas partidas multijugador no tienen igual. Se te concede un plazo de tiempo (normalmente, 60 segundos) para jugar con uno de los cuatro gusanos de tu equipo. Si te sientes vulnerable, puedes desplazarte hasta una posición distinta, que favorezca tu ataque, y sacar el arma que más te guste de tu extenso arsenal. Una vez has atacado, juega el otro equipo, y tú sólo puedes quedarte quieto y aguardar, con la esperanza de que nadie se haya enfadado contigo y quiera vengarse. Es un título soberbio, que te obliga a pensar y planear: en algunas ocasiones, tendrás que ignorar a alguna presa fácil para deshacerte de un gusano mucho más peligroso; en otras, tendrás que sacrificar a alguno de los miembros de tu equipo para mejorar tu movilidad. No jugarás dos partidas iguales.

El punto débil de *Worms* ha sido siempre la modalidad para un solo jugador, porque el ordenador es capaz de lanzar con éxito los ataques más inverosímiles. No importa lo bien que te ocultes en el paisaje, la computadora encuentra siempre el ángulo adecuado para dispararte con el bazuca a la cabeza. En este sentido, *Worms Armageddon* representa una mejora sustancial. Aunque a veces aún recibas disparos dudosos, el juego se centra mucho más en las tácticas que en destrozar al enemigo. Tienes que hacer frente a una serie de misiones, y las últimas suelen tener una única solución. Se parece un poco a *The Lemmings*, el viejo juego de Amiga, pero en un estilo mucho más explosivo.

**SONIDO** — ***Puedes elegir tus voces favoritas cuando crees el equipo.***

La puntuación obtenida en las misiones sirve para añadir nuevas habilidades a tu ejército; por ejemplo, una práctica visión láser que te facilitará mucho los disparos a larga distancia. En el arsenal encontrarás lindezas tales como un mortero con varias cabezas destructivas, un bate de béisbol, la vaca explosiva y un lanzallamas que causa mucho dolor. Si no te basta con tanta crueldad, puedes rematar a los enemigos más débiles con una pistola, envenenarlos con una mofeta tóxica o incluso empujarlos al agua con un simple movimiento del dedo índice. Tus viejas armas favoritas siguen ahí, desde bombas de dispersión hasta el minicañón, pasando por algunos extras de ruinoso poder a los que tendrás que renunciar si quieres una partida decente. De hecho, dispones de

GO! GO!







## sus más y sus menos

+
- Excelentes puzzles para un solo jugador.
- Magníficas armas nuevas.
- La modalidad para varios jugadores ofrece diversión sin fin.

–
- No tiene zoom.
- Algunos de los aparatos nuevos son inútiles.
- ¡Los nombres no pueden pasar de ocho letras!

### Si esto te gusta...

**Mario Party**
Nintendo
M64/17, 85%
Una alternativa para varios jugadores, no violenta, con una modalidad de juego individual algo aburrida.



**7 GRÁFICOS**
Imágenes sencillas, muy bien animadas.

**8 SONIDO**
Las tomas de voz te van a encantar. Gritos y burlas excelentes.

**5 TECNOLOGÍA**
Muy sencilla.

**9 DURABILIDAD**
Misiones difíciles. Modalidad para varios jugadores con posibilidades ilimitadas.

**VEREDICTO**
Muy violento. Muy divertido. Agradecemos esta conversión de uno de los títulos para cuatro jugadores más originales que se conocen.




## LAS MEJORES ARMAS

No es obligatorio usar todas las armas. Pero en algún momento del juego tienes que utilizar estas tres maravillas.



### LANZALLAMAS
Es excelente. El lanzallamas es la mejor de las armas ordinarias. Atraviesa objetos sólidos y acaba con el más fuerte de los gusanos.



### MORTERO
Cuesta apuntarlo. Dispara sin cesar hasta quedarse sin fuerzas, y entonces cae al suelo. Su efecto de dispersión puede llegar al mar y causar muchas muertes por ahogamiento.



### MINICAÑÓN
Podrás usarlo en contadas ocasiones. Por lo tanto, aprovéchalo bien. Un impacto directo matará lo que encuentre, y puedes mejorar la puntería mientras disparas.

## LA CONVENCIÓN DE GINEBRA








Si el misil guiado te parecía una manera poco caballeresca de acabar con los gusanos escondidos, espera a ver los nuevos artilugios que te ofrece *Worms Armageddon*. Dispones de un jet individual que te permite llegar a cualquier sitio y una opción que te permite decidir cuál de los gusanos se moverá en el siguiente turno. Si utilizas estos medios, no tendrás que estrujarte el cerebro elaborando tácticas. Así que no los utilices. ¡Estas armas quedan prohibidas!




△ *Cada vez que un gusano se ahoga, lo ves tratando de sacar la cabeza al aire libre con sus últimos estertores.*

◁ *Las bombas suicidas son muy útiles cuando se te acaba la salud.*

△ *La opción de intercambio de gusanos. Se carga el delicado equilibrio del juego. No lo hagas.*

◁ *Una bomba de dispersión iría muy bien con esa cuadrilla. Procura que explote en el aire, si es posible.*

tantas armas que te costará recordar lo que hace cada una. Es inevitable que, al final, sólo recurras a algunas de las más efectivas y abandones las demás. El bazuca estándar y la pistola son indispensables.

**VEREDICTO** *...una excelente adición al catálogo de los mejores títulos para cuatro jugadores de la N64.*

Unas tomas de voz fabulosas acompañan a la acción. Puedes elegir tus voces favoritas (estilo Braveheart, película de kung fu, acción en el Harlem, inglés, francés o alemán clásicos, o, lo mejor de todo, estilo Chaqueta Metálica) cuando crees el equipo. También puedes elegir un emblema, una bandera y el diseño de los sepulcros. Para que todo sea más personal. La posibilidad de crear nombres divertidos para tus gusanos queda limitado por un molesto límite de ocho letras, y pese a que el juego utiliza memoria en cartucho, no te ofrece ninguna tabla con la que puedas llevar la cuenta de tus éxitos. Esto es un descuido, aunque no muy grave.

*Worms Armageddon* es la mejor versión de *Worms* que haya aparecido hasta la fecha, gracias a sus excelentes misiones en solitario. Echamos en falta un *zoom* que permita apuntar mejor, y también habríamos preferido los escenarios originales en Vietnam, en vez de esta ambientación surrealista. Pero, a pesar de estas minucias, lo consideramos una excelente adición al catálogo de los mejores títulos para cuatro jugadores de la N64.




# LLEVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



**La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.**

**¿Quien?**
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

**¿Por qué?**
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

**¿Cómo lo hago?**
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

## ¿Para qué me sirve la tarjeta?

## Pues.. para un mogollón de cosas:

**Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)**
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

**Global Game Discount (Descuentos y ofertas)**
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

**Global Game Party (Fiestas)**
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

**Global Game Contest (torneos)**
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita? ______________________

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

**Tarjeta MC-Global Game**
**Global Game España**
**Calle Salamanca, 27**
**46005 Valencia**

GLOBAL GAME




PlayStation Básico







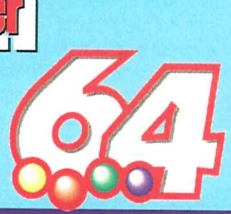
PlayStation Power







PSM




**Las tiendas Global Game:**

| | | |
|---|---|---|
| Global Game Point - Madrid 1 | Calle José Abascal 16 | Tel. 91.59.31.346 |
| Global Game Point - Madrid 2 | Calle Alcalá 395 | Tel. 91.37.72.288 |
| Global Game Point - Valencia 1 | Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet) | Tel. 96.15.37.520 |
| Global Game Store - Valencia 2 | Centro Com. Gran Turia | Tel. 96.31.34.067 |
| Global Game Point - Basauri | Plaza Arizgoiti, 9 | Tel. 94.44.02.922 |
| Global Game Point - Algeciras | Urb. Villa Palma - B7 - L1 | Tel. 956.65.78.90 |
| Global Game Point - Las Palmas 1 | Alameda de Colón ,1 | Tel. 928.38.29.77 |
| Global Game Point - Albacete | C/ San Antonio nº20 | Tel. 967 19 12 11 |
| Global Game Point - Vitoria | Calle Basoa, 14bajo | Tel. 945.21.45.96 |
| Global Game Point - Zaragoza | Calle Sta. Teresa, 7 | Tel. 976.56.36.69 |
| Global Game Point - Alzira | Calle Mayor Sta. Catalina 22 | Tel. 96.24.55.107 |
| Global Game Point - Madrid 3 | Centro Comercial Alcalá Norte | Próxima apertura |
| Global Game Point - Tenerife | S.ta Cruz de Tenerife | Próxima apertura |
| Global Game Point - Orotava | C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12 | |
| Global Game Point - Cartagena | Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8 | |
| Global Game Point - Valladolid | C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz) | |

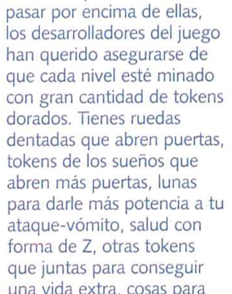
**Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71**

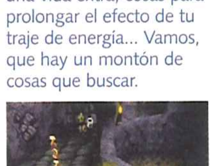
## PRECEDENTES EN 64

Rememora con nostalgia la *Visión de Futuro* del nº 20.

### A COLECCIONAR SE HA DICHO

Partiendo de la premisa que como más se divierte la gente es recogiendo y coleccionando cositas brillantes que tintinean al pasar por encima de ellas, los desarrolladores del juego han querido asegurarse de que cada nivel esté minado con gran cantidad de tokens dorados. Tienes ruedas dentadas que abren puertas, tokens de los sueños que abren más puertas, lunas para darle más potencia a tu ataque-vómito, salud con forma de Z, otras tokens que juntas para conseguir una vida extra, cosas para prolongar el efecto de tu traje de energía... Vamos, que hay un montón de cosas que buscar.





*Threadbear se convierte en un ovni para liarla todavía más.*

*Este jefe-dinosaurio no es fácil de eliminar, sobre todo si sus secuaces le ayudan.*



*Experimenta lo que es la frustración absoluta con el espantoso sistema de combate.*

*El juego no escatima en estrellas.*

*Con el traje de robot puedes lanzar misiles rastreadores. ¡Muy bueno!*



# 40 WIN

## En pleno mes del gran lanzamiento simiesco, ¿puede 40 Winks aportar algo?

**Qué? ¿Dos personajes regordetes que se llaman Ruff y Tumble? ¿Un jefe llamado Nitekap que roba los sueños y su secuaz Threadbear (un oso de peluche que se parece a Camacho)? ¿Un montón de duendecillos bajitos a los que hay que rescatar de Hoodwinks? Confirmado: Estás ante un plataforma para fans de Barrio Sésamo.**

Pero contempla estas imágenes con ojos de jugador entendido y te darás cuenta que *40 Winks* es mil veces mejor que *Chamaleon Twist* y bastante más atractivo que *Tonic Trouble*. Es obra del mismo grupo de desarrolladores del increíble *Duke Nukem: Zero Hour*, de manera que esperas encontrarte con algo realmente elegante pero en el fondo resulta algo flojillo, un poco como lo que ocurría con *Banjo-Kazooie*, el pionero en intentar tomar prestado el encanto de *Mario*... Quizá lo de la audiencia infantil es una pretexto para disimular ciertas carencias, quién sabe. De todos modos, con dos personajes, un modo cooperativo para dos jugadores y seis mundos imponentes que explorar, merece una oportunidad, ¿No? Pues venga...

### LA FICHA



**40 WINKS**

| | |
|---|---|
| DE: | GT |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1/2 |
| CONTROLLER PAK: | ✓ |
| MEMORIA EN CARTUCHO: | ✗ |
| GUARDAR: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✓ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |

DISPONIBLE: *Sí*

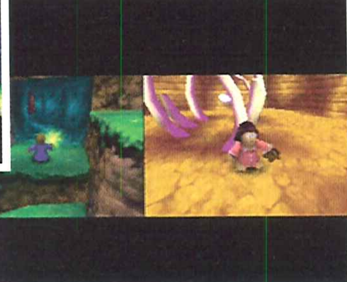
Precio no disponible

## Dos jugadores

¿Un modo cooperativo genuino en un juego de plataforma? Los de Eurocom han desafiado a Miyamoto con una aventura completa para dos jugadores que es exactamente la misma que la del modo individual. Impresionante. Echa un vistazo a estas imágenes... No, no las hemos encogido. Te verás obligado a jugar en un espacio que es una sexta parte de la pantalla, lo cual no es problema si tienes un televisor de 32 pulgadas, pero es del todo imposible en cualquier aparato más pequeño.



*Juega a esto en una tele portátil y entenderás el significado completo de la palabra "Migraña". ¡Qué horror!*







## EL ATAQUE VÓMITO

Presionando Z dispones de un ataque con proyectil, pero es muy difícil dar en el blanco. Si tienes la forma estándar de niño, lanzarás el ataque del grito, que se convierte en un rayo serpenteante de luz. Pero cuando estés convertido en un hombre de las cavernas, tu personaje abrirá la boca y empezará a vomitar una masa marrón a medio digerir con tropezones (grumos y huesos). Se acompaña de un sonido como "Bluaaargh". ¡Qué sutileza!



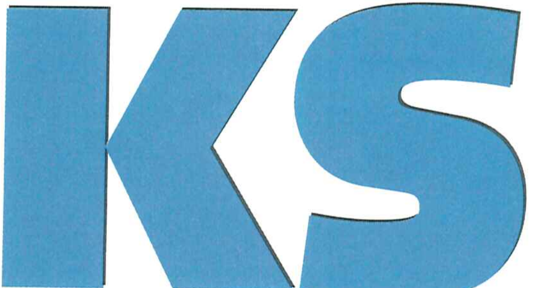
△ El ataque-vómito estándar ya es asqueroso de por sí.



△ Hemos contado 12 guisantes, un hueso y una cosa marrón.



Fíjate, hay dos o tres guisantes y algún hueso. ▷




## Aracnofobia

Al final de cada mundo hay un jefe esperando para impresionarte con sus efectos especiales y su repulsión magnética.



*1 Te presentamos al jefe araña gigante. Fíjate en su espalda. ¿No es ese Camacho?*

*2 Camacho y su corcel de ocho patas intentarán que caigas en esa telaraña pegajosa, así que mantente todo lo apartado que puedas.*

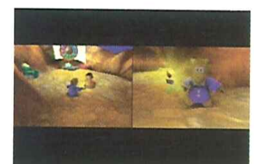
*3 Cuando ya hayas conseguido dejar atrás la telaraña, tendrás que vértelas con una legión de arañitas peludas. Ojo con los campos de fuerza de polaridad invertida.*

*4 Cansado de perseguirte, Camacho da un brinco, cae encima de ti y te aplasta.*

**MALA FE**

Lo mejor del modo para dos jugadores es que puedes pasarte un poco con el otro jugador... Hacerle daño no, pero empujarle para que se caiga o lanzarle dentro de fosos con lava, sí. Si le hubieran añadido la posibilidad de que los personajes se uniesen para luchar, como en el clásico de Spectrum *Head Over Heels*, este modo ganaría mucho más. ¿Innovación 3D? ¡Ojalá!





## UNA CAJA DE SORPRESAS

Disfrázate para convertirte en uno de estos personajes extra (por un período limitado de tiempo, claro).

### Monstruo

Salta dentro de la caja de los monstruos y los niños se convertirán en un hombre del neandertal cejijunto y de frente prominente. Muy favorecidos no quedan, la verdad.



△ *No es muy grande, ni es espabilado. Tampoco es divertido, y menos, agraciado.*

### Robot

El mejor disfraz, ¡y de lejos! Los robots pueden disparar misiles dirigidos, con sus propulsores a chorro hacen unos dobles saltos que son demasiado, y tienen uno de los ataques estándar más poderosos. No es fácil hacerles daño... ¡Si pudiéramos jugar como robots todo el rato!



△ *Si pudieras jugar como robot más a menudo, el juego sería más divertido.*

### Ninja

Ruff se transforma en un ninja regordete mientras que Tumble se convierte en una geisha luchadora, con un bastón Kendo muy laargo.
De esta guisa son más ágiles de lo normal, saltan más alto y pueden trepar a pulso por cuerdas y llegar a las áreas más inexpugnables. Además, sueltan unos gritos en plan kung fu de lo más auténtico.



△ *Diviértete con los alaridos kung fu mientras puedas, esto dura poco.*

### Invencible

Los dos disfraces que garantizan invencibilidad temporal son bastante ridículos: un vestido de bufón para Ruff y un disfraz de hada buena para Tumble. Seguro que no te hará mucha gracia que tus colegas te vean jugando con estas pintas. Mejor que pases de este disfraz si tienes un acentuado sentido del ridículo.

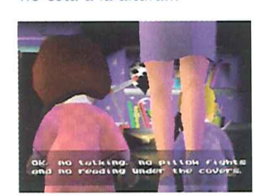


△ *Ten cuidado. Una cosa así puede causar un trauma a un crío.*



ANÁLISIS 64

**ATMÓSFERA**
Las secuencias de vídeo introducen el juego con una animación en tiempo real extraída de la versión PlayStation, y una imagen del viejo chiflado Nitekap y su peludo colega Threadbear burlándose de ti mientras la estás palmando. Hay un pequeño discurso que va con los subtítulos y una musiquilla de dibujos animados muy adecuada para el momento. Un buen comienzo, pero lo que sigue no está a la altura...









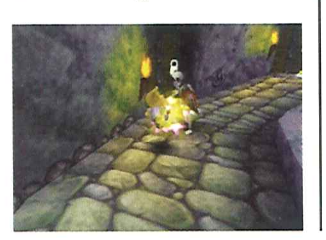





# ¡VAYA COMEDIA!

**Si no quieres perder los nervios y destrozar la pantalla con el joypad, intenta no meterte en ningún combate de 40 Winks.**

**1** Los ataques estándar se activan presionando B tres veces para efectuar un combo de puñetazo, puñetazo, patada (completa con el pie extendido). ¿De dónde sacarán las ideas esta gente?



**2** Bueno, de momento vamos bien, sólo que en 40 Winks cuesta bastante acabar del todo con tus enemigos. Después de cada patada te quedas paralizado un instante.



**3** Mientras estás paralizado, el enemigo vuelve y te ataca. A menos que le golpees por detrás, cosa que no es fácil, tienes todos los números para que te den una buena.



**4** O sea, que la secuencia de lucha normal es: puñetazo, puñetazo, patada, ¡ay!, puñetazo, puñetazo, patada, ¡ay!, puñetazo, puñetazo... bueno, ya te haces una idea. Chincha,






▽ *No hay duda de que es un hombre-mono, fíjate en el diálogo "Yo ser hombre mono. Yo zurrar ti. Tú no Winks"*

△ *Esa especie de duendecillo gris tan chiquitito es un Wink. Recógelo mientras puedas.*

△ *El despertador se parece a un famoso fontanero.*

△ *Bonitos escenarios a todo color.*

◁ *Wakey Wakey, el despertador.*

**Después de un sinfín de intentos por parte de todas casas de software que puedas imaginar, nadie ha logrado acercarse a la perfección de *Super Mario 64*, el juego de plataformas en 3D por excelencia. Sabiéndolo, los autores de *40 Winks* no pretenden competir con el rey absoluto de los saltos hacia atrás y los culetazos. En vez de eso, han optado por lo seguro y han dirigido su juego al público infantil-juvenil, de los 14 para abajo, no tan perspicaz como el adulto. ¿O sí?**

Parece que los dos personajes principales de *40 Winks* vienen de un universo paralelo en el que la belleza se define como el resultado de una simple pero peculiar ecuación (cabezones – cuerpecitos enclenques + expresión bobalicona = cucos y encantadores). No, esto no funciona. Los dos protagonistas, Ruff y Tumble, no son mucho más llamativos que Rayman, Tonic, Crash Bandicoot, Spyro y el resto de los héroes de los juegos de plataformas.

Dejando de lado la falta de personajes carismáticos, el juego en sí no deja de ser un plataformas de los de siempre. El punto de partida es la casa de los niños. Desde allí te trasladas a cualquiera de los seis mundos disponibles. Cuando llegas a uno de esos mundos, te toca superar los mininiveles, rescatando a los Winks y recogiendo ruedas dentadas suficientes para poder abrir las puertas que encuentres cerradas. Al cabo de un ratito, encontrarás un jefe. Pues nada, sacúdele un poco y regresa a tu casa. Una vez allí descubrirás que un nuevo mundo ha sido desbloqueado. Continúas con la misma historia hasta que hayas conseguido rescatar a todos los Winks; sólo entonces tendrás ocasión de enfrentarte al jefe final.

Este diseño es extremadamente lineal, con idas y venidas constantes. Cuando has recorrido el trayecto de uno de los niveles y has rescatado al Wink de turno que encuentras al final, te ves obligado, por lo general, a deshacer el camino para volver, pasando por las salas que habías dejado atrás para poder acceder a la puerta que abre la sección siguiente.

**GRÁFICOS**

***En cuanto al aspecto gráfico, se mantiene a la altura de Banjo-Kazooie; de hecho, algunos sitios comparten un parecido notable...***

Además, los personajes interactúan con su entorno de una manera extraña. Parece que están rodeados por un campo de fuerza magnético en forma de huevo que les vuelve propensos a resbalar de las plataformas más estrechas y a caerse por las escaleras si abandonas los controles. También hace que eliminar a los malos sea más complicado de lo que realmente es. Por ejemplo, el primer jefe con el que topas es una araña gigante que genera montones y montones de arañitas como ataque secundario. Golpear a las crías no es suficiente para acabar con ellas sin sufrir importantes daños en el proceso, así que no queda más remedio que emplear la vieja táctica del culetazo. Pero el efecto de ese campo de fuerza dificulta el movimiento hasta el punto de que, si no aciertas a darle a la arañita en medio de la espalda, resbalas a un lado y al otro. En el fondo, eliminarlas

# ¿Winky Kong Racing?

Acepta el desafío de uno de los subjefes del juego y toma parte en la carrera. Recoge todos los ítems que puedas, es como una carrera a toda velocidad por el supermercado. Si ganas la carrera, te los puedes quedar todos. No está mal como sección de bonus.






◁ Competirás contra un dragón lila (no, no es Spyro).

◁ Se va a enterar el loro éste, vamos a hacerle picadillo.




▽ Nitekap nunca duerme, por eso está siempre de pésimo humor. ¡Haremos que se duerma para siempre!




▽ El traje del monstruo de Tumble es estilo Massiel.

△ Las chicas no pueden entrar aquí ¡Qué machistas!

◁ ¡Uau! Recréate la vista con la espeluznante estatua de la también espeluznante cueva.




△ Doce llaves de los sueños abren este portal donde encontrarás al jefe del nivel. Pero si cruzas esa puerta vuelves a casa.

## Expansion pak

Por suerte el juego accepta el expansion pak. Sin él, funcionaría bien, pero con memoria extra instalada, dispones de tres modos de pantalla.

### NORMAL



*Baja resolución y algo borroso. Es el modo más rápido y más manejable, por supuesto.*

### MEDIO

*Cambia a Medio y las impurezas han desaparecido como por arte de magia. Genial.*

### HICOL



*Obtienes la mejor calidad visual, pero también es el más complicado de jugar por las vibraciones.*

**DURABILIDAD**

> **40 Winks es más que competente; de hecho, está situado en los últimos eslabones de la evolución de los plataformas 3D.**

no es tan difícil, sólo que se vuelve un poco aburrido. Y no debería ser así.

40 Winks también tiene sus buenos momentos. En algunas secciones la cosa se pone muy emocionante cuando tienes que llegar a un sitio determinado antes de que tu disfraz reforzador desaparezca, o cuando te toca competir, al estilo de DKR, contra personajes a los que has vapuleado anteriormente; y algunos escenarios son sencillamente impresionantes. En cuanto al aspecto gráfico, cabe remarcar que se mantiene a la altura de Banjo-Kazooie (de hecho, algunos sitios comparten un parecido notable; ¿os suena Crusty Rusty Wreck?). No hay tanta variedad como en el título de Rare, aunque la calidad técnica del juego es admirable, sobre todo si se compara con Gex, tan borroso y descuidado. Pero si hay que recurrir a una comparación con el abominable Gecko para poder decir cosas positivas de este juego, aquí hay algo que no funciona. 40 Winks es más que competente; de hecho, está situado en los últimos eslabones de la evolución de los juegos de plataforma 3D. En la misma escala, Gex vendría a representar un hombre de Cromañón, Banjo sería un especimen del siglo XX (tipo Forest Gump, para entendernos) y Mario representaría una especie de súper ser telepático del futuro más lejano. Está bien, pero con compañías como éstas es mejor que te quedes con lo que conoces bien.

## sus más y sus menos

**+**

● Gráficos atractivos. Muchos ítems que recoger.

**−**

● Resulta bastante repetitivo. El sistema de combate es frustrante. No tiene nada que no hayas visto antes. Qué rabia que da ese campo de fuerza magnética.

### Si esto te gusta...

**Super Mario 64**
Nintendo
M64/1, 96%
Mira lo bueno que puede llegar a ser un plataforma 3D en las manos del mejor desarrollador del mundo.



**8 GRÁFICOS**
Pulidos al máximo, con tres niveles de resolución.

**7 SONIDO**
La mezcla habitual de melodías agradables y chillidos.



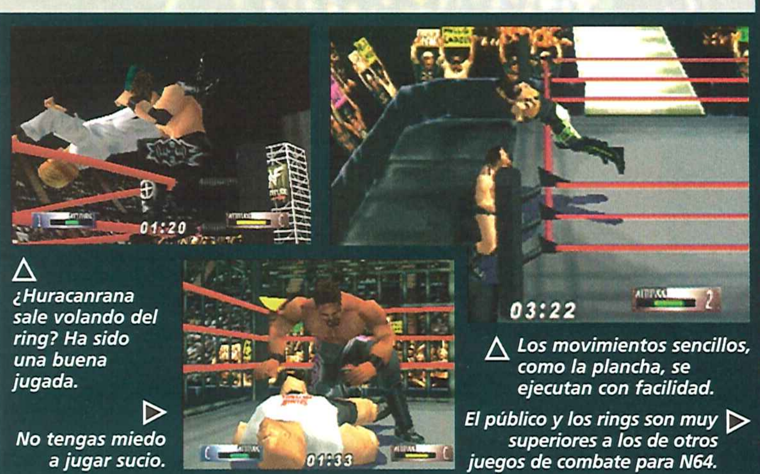
**6 TECNOLOGÍA**
El modo para dos jugadores está bien, pero lástima que tengas que jugar en un espacio tan reducido.

**6 DURABILIDAD**
No es tan complicado. Puede que te lo termines en una semana.

**VEREDICTO**
Un juego de plataformas muy profesional pero carente de inspiración. Quizá resulta un poco elemental para los que se hayan terminado Banjo-Kazooie.

**78%**

**PRECEDENTES EN 64** Sí, hay una preview de *WWF Wrestlemania 2000* en nuestro número anterior.

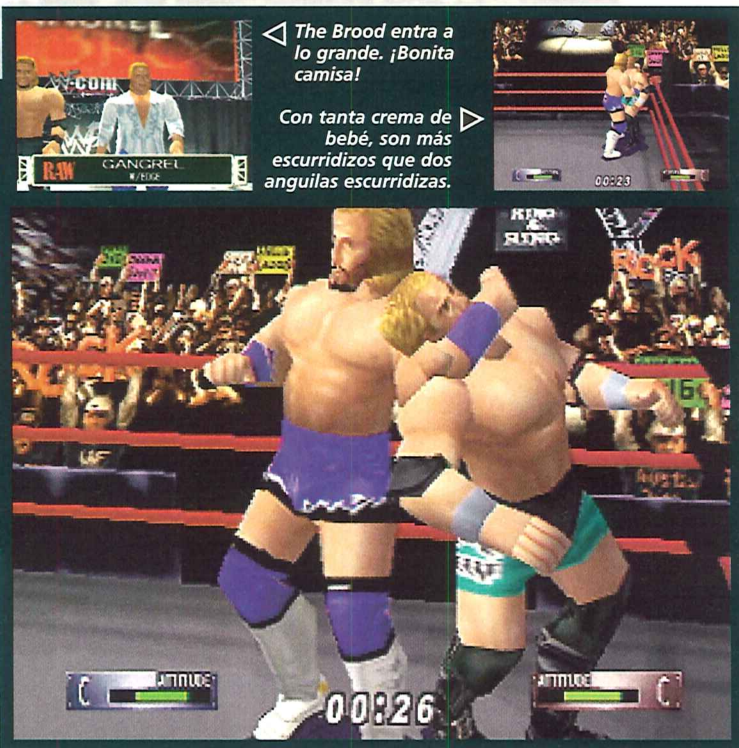


*△ ¿Huracanrana sale volando del ring? Ha sido una buena jugada.*

*No tengas miedo a jugar sucio. ▷*

*△ Los movimientos sencillos, como la plancha, se ejecutan con facilidad.*

*El público y los rings son muy superiores a los de otros juegos de combate para N64. ▷*



*◁ The Brood entra a lo grande. ¡Bonita camisa!*

*Con tanta crema de bebé, son más escurridizos que dos anguilas escurridizas. ▷*

# WWF WRESTLEMANIA 2000




## Súplex, Martinetes y Licra. ¡No podrás derrotarlos!

**LA FICHA**

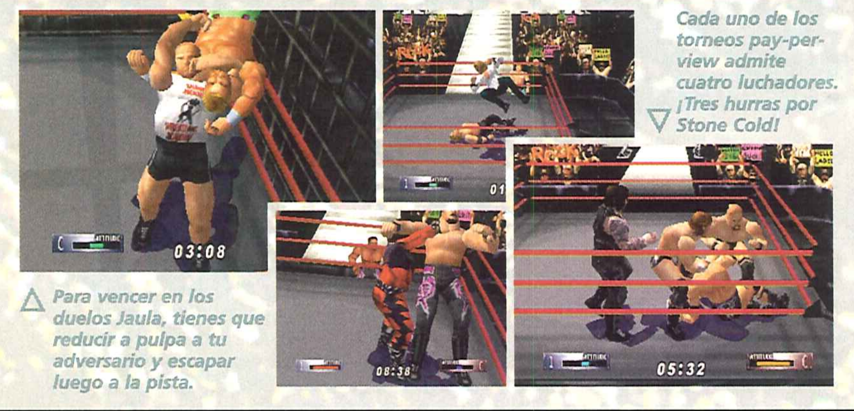


| WWF WRESTLEMANIA 2000 | |
|---|---|
| DE: | T•HQ |
| TAMAÑO: | 128Mbit |
| JUGADORES: | 1-4 |
| CONTROLLER PAK: | ✓ |
| GUARDAR EN CARTUCHO: | ✗ |
| PASSWORD: | ✗ |
| EXPANSION PAK: | ✗ |
| RUMBLE PAK: | ✓ |
| GB PAK: | ✗ |
| DISPONIBLE: | Diciembre |

precio no disponible

## Tú te lo montas

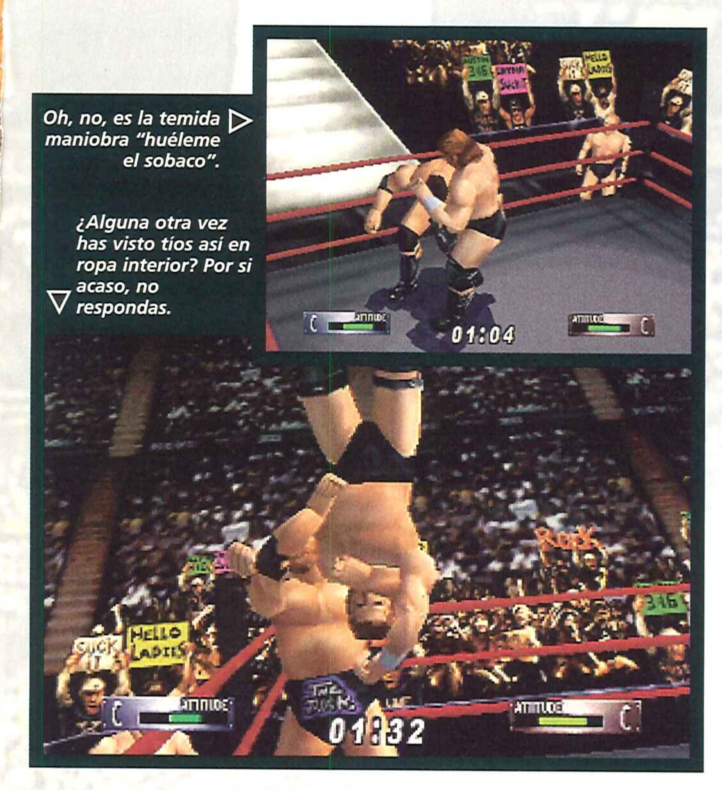
¿Crees que los guionistas de WWF no saben distinguir una muñequera de un reloj de muñeca? ¿Alguna vez has visto un combate por televisión y has pensado que tú podrías hacerlo mejor? ¡Entonces, la modalidad pay-per-view te interesa! Esta opción te permite juntar músculos y maniobras para crear tu propia producción. Haz que cualquiera de los muchísimos luchadores de que dispones combata con cualquiera de los otros, en torneos Jaula, Tag Team o a tres. Puedes repartirte el control de los púgiles con algún amigo, o, si no tienes ganas de cansarte, dejar que peleen los personajes CPU.



*△ Para vencer en los duelos Jaula, tienes que reducir a pulpa a tu adversario y escapar luego a la pista.*

*Cada uno de los torneos pay-per-view admite cuatro luchadores. ¡Tres hurras por Stone Cold! ▽*




*Oh, no, es la temida maniobra "huéleme el sobaco".*

*¿Alguna otra vez has visto tíos así en ropa interior? Por si acaso, no respondas.*

# ANIA

Con su reciente *WWF Attitude*, Acclaim logró demostrar por fin que los juegos de *Wrestling* no son meros *beat'em ups* torpes, de segunda categoría, protagonizados por gorilas en calzoncillos. *Attitude* se ha adueñado enseguida del ring con su magnífica selección de luchadores, sus gráficos llenos de color, su fantástica modalidad de creación de jugadores y su variedad de opciones para uno y varios contendientes.

Sin embargo, *Wrestlemania 2000 no* es su continuación, sino el primer juego de WWF creado por los nuevos propietarios de la licencia, T·HQ, quienes previamente habían provisto a la N64 con una gama de títulos de WCW patéticos en lo técnico, pero no carentes de atractivo.

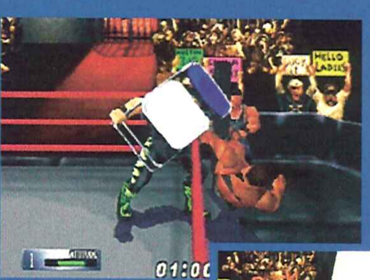
opciones), así como con torneos K.O. y alocados *Royal Rumbles* donde tienes la oportunidad de echar al adversario fuera del ring.

Sin embargo, la mejor de las modalidades para un solo jugador es "Camino hacia Wrestlemania", donde comienzas como *sparring* en la categoría más baja y acabas en los titulares de *Wrestlemania*. En ningún momento tienes noticia de lo que te espera: un combate Jaula en *Raw* o un combate *Tag* en un local.

Existen siete escenarios de combate distintos: algunos basados en programas televisivos norteamericanos como *Raw is War* y *Night Heat*, y otros

## GOLPÉAME, CARIÑO

**Si sales del ring, puede que los espectadores te provean de armas. Así, por ejemplo, puede que te den (contén el aliento) maletas, trofeos, mazas, palos, señales de tráfico, mesas rotas, cubos de la basura... ¡y bates de béisbol envueltos en alambre de púas! Nadie sabe qué hacen todos esos artilugios en manos de los espectadores de la primera fila. No parece que nadie vaya a cargar todo el día con un cubo de la basura con la esperanza de que un luchador de Wrestling lo emplee contra su oponente. Aunque estas armas hacen mucho daño, un simple golpe de tu oponente hará que la sueltes y, en ese momento, desaparecerá misteriosamente..**



*El wrestling americano tiene una larga tradición de lucha con sillas.*

*¿Bates de béisbol con alambre de púas? Creo que no van a jugar.*

*¿Sabes que con eso puedes vaciarle el ojo a alguien?*

*¡Santo cielo, tengo una nevera por sesera!*

**REPETIMOS**

No te pierdas la repetición instantánea. Se dispara automáticamente cuando uno de los luchadores logra hacer una maniobra especialmente impresionante y dolorosa. Así puedes regodearte oportunamente en tu victoria cada vez que destrozas el cráneo del adversario con un martinete acabado en punta.




Los personajes impresionan agradablemente y, aunque no aparezcan dibujados con *toda* la finura de la alta resolución de *Attitude*, su individualización es excelente y, a diferencia de lo que ocurre en muchos juegos de lucha, donde los combatientes parecen limpiabotas decorados, en este juego se hace sentir la corpulencia de las "superestrellas" de la WWF. Luchadores como Ministry y The Brood, de gran fama en EE.UU., están presentes, y casi todas las figuras de la WWF aparecen en un momento u otro (también hay algunos secretos que tienes que




**GRÁFICOS**

***Aunque no tenga la finura de la alta resolución de Attitude, la corpulencia y la magnífica individualización de los luchadores se hacen sentir.***

Tal y como era de esperar en un juego que se valga su licra, éste ofrece *toneladas* de modalidades de juego distintas. Aparte de las partidas estándar individuales y *Tag Team*, también cuentas con torneos a tres partes y Jaula (con un gran número de

centrados en los grandes torneos de esta modalidad, como los de Summerslam o la Survivor Series... y, aunque no se distinguen en nada, salvo en ambientar el combate en un entorno ligeramente distinto, la variedad es pasmosa.

GO! GO!

## sus más y sus menos

+
- Muchísimas opciones.
- Gráficos soberbios.
- Excelente modo evolutivo del luchador.
- Puedes aporrear con cubos de basura.

−
- Los contadores del "nivel de fuerzas" recobran puntos con demasiada facilidad.
- No tiene nada nuevo.
- Algunos de los personajes están desfasados.

### Si esto te gusta...

**WCW VS NWO**
T•HQ
M64/6, 82%
Más porrazos marca T.HQ. Es un juego defectuoso, pero divertido.



**8 GRÁFICOS**
Carece de modalidad de alta resolución, pero los personajes se parecen asombrosamente a sus contrapartidas del mundo real.

**8 SONIDO**
La música que acompaña a las entradas es particularmente buena.

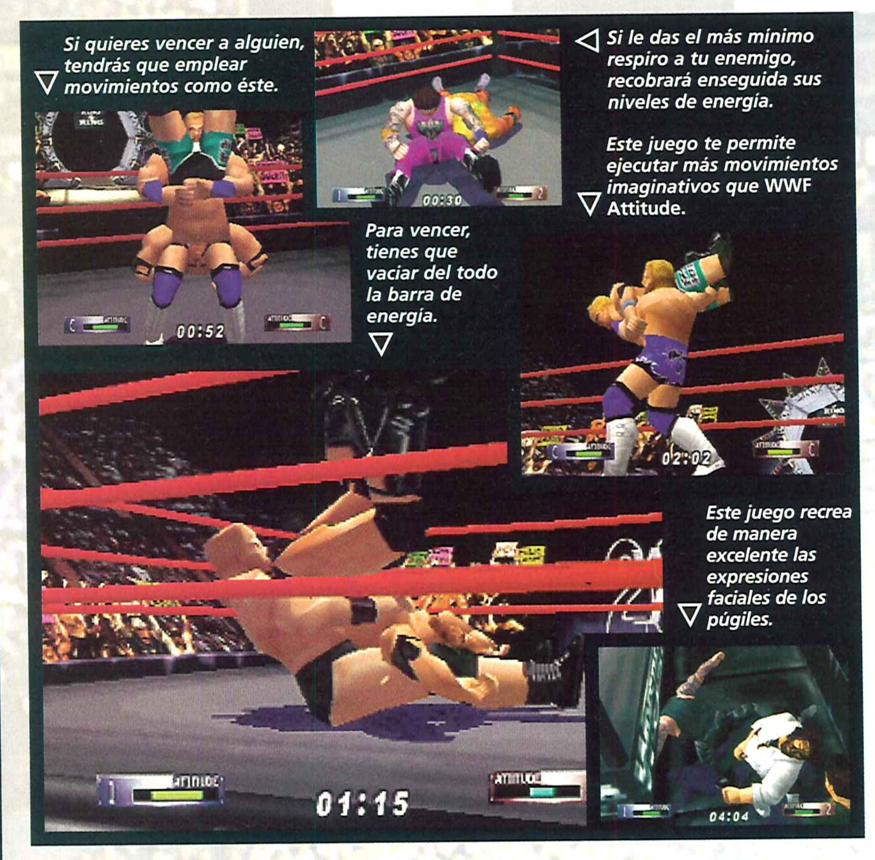
**8 TECNOLOGÍA**
En lo técnico, es mejor que los juegos WCW, y puedes presenciar centenares de movimientos rebuscados.

**9 DURABILIDAD**
Gran cantidad de opciones para juego individual y para varios competidores, pero no ofrece nada nuevo.

**VEREDICTO**
Excelente debut de T·HQ en WWF. Una alternativa perfectamente válida a WWF Attitude de Acclaim.



64 STAR GAME **90%**




*Si quieres vencer a alguien, tendrás que emplear movimientos como éste.*

*Si le das el más mínimo respiro a tu enemigo, recobrará enseguida sus niveles de energía.*

*Este juego te permite ejecutar más movimientos imaginativos que WWF Attitude.*

*Para vencer, tienes que vaciar del todo la barra de energía.*

*Este juego recrea de manera excelente las expresiones faciales de los púgiles.*

desvelar). Desde los pesos pesados como The Rock, "Stone Cold" Steve Austin y El Enterrador, hasta otros luchadores menos conocidos como Viscera, Mark Henry y Blue Meanie.

Se han abandonado las combinaciones estilo *beat 'em up* de *Attitude* por un manejo más simple del botón y del pad analógico, pero esta sencillez ofrece un combate más satisfactorio a los fans intransigentes. Seguro que el manejo de los controles no se cuenta entre los más intuitivos y que no impedirá que los novatos suelten golpes al azar, pero en todo caso sabe transmitir el carácter propio del *wrestling*. Una de las razones para ello es que los movimientos de este juego se parecen mucho más que los de *Attitude* al *wrestling* de la vida real. *WWF* no se centra en las patadas y puñetazos, sino que te da la oportunidad de ejecutar maniobras como el Súplex, el *Inside Cradle* y otras doscientas más.

Sin embargo, apenas queda espacio para la táctica. Los contadores de energía de cada uno de los luchadores se recuperan con tanta rapidez, que sólo una acción extremadamente violenta puede asegurar que no se levanten del suelo mientras cuentas hasta tres. Cuesta muchísimo causarle daños significativos a otro luchador. En cuanto tu adversario tenga el más mínimo respiro, recobrará prácticamente todas sus fuerzas. Aunque tal vez esto sea un reflejo fiel de las recuperaciones milagrosas que se producen en el impredecible mundo del entretenimiento deportivo, los torneos se alargan mucho. Este inconveniente es especialmente grave en los combates entre varios jugadores, que se pueden alargar durante varias horas a menos que uno de los rivales supere claramente al otro.

**DURABILIDAD** *Tal y como era de esperar en un juego que se valga su licra, éste ofrece toneladas de modalidades de juego distintas.*

Pero, de todas maneras, *WWF Wrestlemania* es uno de los mejores juegos de *wrestling* que existen. Sólo *Attitude* se le puede comparar en su gran cantidad de modalidades y opciones.

Es cierto que no ofrece nada particularmente novedoso (lo que significa que se podrían introducir mejoras en la próxima entrega), pero, si estás interesado en comprar otro juego de *wrestling*, *WWF Wrestlemania 2000* te va a gustar. Te lo recomendamos.

## El hombre monstruo

Hoy en día, todo juego de lucha que se respete tiene que disponer de una modalidad de creación de monstruosidades, y Wrestlemania no es ninguna excepción. Puedes trabajar sobre una "plantilla" en blanco o adaptar a tus gustos un mamporrero ya existente. No sólo puedes alterar la apariencia de un personaje ya existente, sino que también puedes elegir la música e imágenes de su entrada, así como alterar sus movimientos y estilo de lucha. En ello se incluyen aspectos tan peculiares como la entrada en el ring, donde puedes elegir entre "salto", "salto de rana" y "mujeres" (!?), y las imágenes de sangre, donde puedes escoger entre "raramente", "normal" y "a menudo". Está muy bien. También puedes elegir accesorios tales como unas tenazas, una cabeza o una botella. ¡No bromeamos!




*Puedes jugar con casi todos los aspectos del personaje.*

*Mueve tu cintura de un lado a otro hasta que arrases con todo.*



# Ronaldo V-Football

**De:** Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Reconocerás los principales atributos futbolísticos de muchos de los jugadores.

Ronaldo es, sin duda, el jugador estrella del cartucho. Mira cómo corre.

**A finales de octubre, y por iniciativa de Infogrames España, los redactores de *Magazine 64* fuimos invitados a conocer los estudios de Bit Managers, un equipo de desarrolladores consolidado en el mundo de videojuegos e instalado a pocos minutos de Barcelona desde hace más de 10 años. Bit Managers se ha ocupado de los proyectos tan importantes como *Turok* y *Obélix* para Game Boy Color, han programado para la NES y la SNES, y están a punto de sacar un juego para PlayStation. Esta vez se han encargado del juego con la licencia de Ronaldo para Infogrames y ya lo tenemos aquí; nuestro agradecimiento por la buena acogida que nos brindó la empresa lo retribuimos a continuación con un análisis imparcial de *Ronaldo V-Football*.**







Lo primero que destaca del cartucho es la claridad de la interfaz; no tiene un diseño muy llamativo, pero permite que controles fácilmente las opciones de juego, lo cual es muy importante habiendo tantas variantes. Antes de empezar a jugar, decides si quieres un partido amistoso, una copa del mundo o la Copa Ronaldo, exclusiva del título. Luego encuentras todos los equipos nacionales existentes y todas las ligas europeas. Cada equipo cuenta con sus 22 jugadores reales y con sus dos uniformes, y puedes crear tu plantilla con los que elijas. También tienes la posibilidad de escoger entre 6 estrategias de juego, que incluyen desde una defensa cerrada hasta el ataque más decidido. Y puedes consultar para cada jugador su estatura, su peso y su fecha de nacimiento, así como 9 índices correspondientes a diferentes propiedades (velocidad, chute, remate...). Lo mejor es que todos estos datos corresponden a magnitudes reales, aunque no pueden apreciarse al dedillo, puesto que la GBC no alcanza a ser tan detallista. En todo caso, la velocidad de Ronaldo o la fuerza de disparo de Roberto Carlos sí se dejan notar.

Es cierto que las diferencias tan detalladas que ofrece el título de bit Managers sobre cada futbolista apenas alcanzan a representar diversas experiencias de juego, pero eso no es importante. Lo que realmente aprecias al poder manipular la plantilla, la posición en el campo o la estrategia es una deliciosa experiencia de control; es como si fueras el director técnico, y es más divertido si estudias las cualidades del equipo rival. De esta forma, consigues alcanzar el esplendor del espectáculo futbolístico, que es lo que pretende *Ronaldo V-Football*.

Ahora bien, el momento decisivo se acerca cuando has tomado esas decisiones de director técnico, has definido la duración de los encuentros y te dispones a saltar al campo. Comienza el partido y descubres un detalle muy importante: el conocimiento que tengas del fútbol real te será muy útil para conectar con el juego que te brinda *Ronaldo V-Football*. Si sabes que un equipo rival juega con muchos hombres en el centro del campo, tendrás que preparar una táctica con buenos defensas, rápidos y con atino para robar el balón y buscar una salida en el medio campo para hacer un contraataque. Una vez aprendes a pasar la pelota y a controlar la distancia de los tiros, la sensación del fútbol real comienza a brotar desde la pantalla de la GB, y sientes la emoción que el espectáculo futbolístico sabe producir. El tamaño de los jugadores y la animación de los movimientos ayudan mucho a alcanzar esa experiencia. En realidad, ayudan mucho más que la calidad gráfica, si bien cualquier título de fútbol para Game Boy Color dejará siempre algo que desear en ese aspecto.



Las opciones de juego son infinitas y están llenas de realismo.



La CPU realiza combinaciones aleatorias que aumentan generosamente la sensación de realismo.

Tanto quienes sepan mucho de fútbol como quienes sean novatos, se enfrentarán con un juego de esos que tienen la extraña cualidad de mostrarte tus limitaciones sin que se conviertan en una aburrida repetición de errores de los que no puedes aprender algo, intuir lo que te falta para no perder tan fácil la bola, o para pasarla mejor cada vez. Es difícil al principio, y puedes ponerte tan nervioso como si estuvieras viendo perder a tu equipo del alma, pero al final, tener la GB en tus manos es un modo de superar la impotencia de estar viendo un partido por televisión.

Por otro lado, no se nos ha escapado que la animación sonora es algo discreta, y esperábamos lo que habría sido un golazo: la opción para dos jugadores. Pero dejando esto al margen, hay que decir que Bit Managers, Infogrames y Game Boy forman un equipo ganador.



# COMO...

## zurrar traseros intergalácticos en

# JET FORCE GEMINI

**Culmina con éxito las primeras misiones del juego.**

Alucinante. Ésta es tan sólo una de las muchas palabras que servirían para definir *JFG*. Este juego es uno de los mejores cartuchos que ha pisado la sala de pruebas de esta revista. Como fácil no es, queremos guiarte por la primera parte del juego, los momentos más complicados a los que deberá enfrentarse tu equipo, sin desvelar por ello todo el misterio que la búsqueda encierra. Ve calentando motores y limpiando las armas, ha llegado la hora de salpicar la pantalla de vísceras insectiles...

## LO QUE DIJIMOS




Analizamos *Jet Force* en el número 24, y llegamos a la siguiente conclusión:

«Una diversión tal que te entrarán ganas de gritar y agradecer a Rare que aún haya quien se preocupe por la jugabilidad.»

64 STAR GAME

94%

## ENTRENAMIENTO DE MERCENARIO

### Precisión

Al enzarzarte en un combate, deberías cambiar a «manual» la selección del objetivo (mantén pulsado R) en vez de utilizar el sistema automático; ¡demuestra tus dotes de tirador! Reserva el sistema automático para las ocasiones de fuego a discreción.



### Van a rodar cabezas

Si puedes, apunta al «tarro» del enemigo, ya que, como *GoldenEye* hiciera popular en su día, los disparos en la cabeza son más dañinos. Tenlo en cuenta para cuando intentes que los insectos más grandullones estiren la pata. Asimismo, recoge cuantas cabezas decapitadas te sea posible, puesto que podrían serte útiles más adelante.

### Adentrarse en lo desconocido

Cuando explores nuevas áreas anda con mucho cuidado. Cambia a «manual» la selección del blanco para los disparos en recovecos, porque así mantendrás la cámara detrás de ti. Al ver lo que se avecina, siempre podrás estar preparado.

### Aviso de peligro

Cuando Floyd percibe la proximidad de un enemigo, cambia a alerta roja (su cuerpo de androide emite unas luces rojas) y aparecen unas flechas en el lateral de la pantalla que te muestran la dirección por la que se acerca el enemigo. Haz caso de este sistema de alerta y sigue hacia la siguiente área con precaución.



### Hormigas acorazadas

¡Lo tienes crudo! Estos bien entrenados aliens avanzan, con la ayuda de sus camaradas, hasta alcanzar tu posición. Los escudos que llevan les hacen inmunes, aunque te dediques a dispararles al tuntún. ¿Cómo consigues quitártelos de encima? Bueno, hay varias maneras. Una manera es arremeter contra las hormigas y dispararles por la espalda mientras se repliegan a otra posición. Otra manera consiste en aguardar el momento en que corren a buscar refugio para dispararles. Por lo general, preferimos apuntar a la derecha, a su pata-pistola. Intenta todos los estilos, y en caso de desesperación recurre a los explosivos.



# JUNO

## MISION: Outset Goldwood

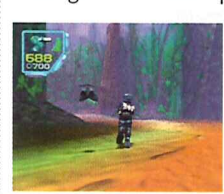


**El poblado sufre el asedio del ejército de Mizar y en tus manos está liberarlo. Los jugadores aventajados se lo pasarán en grande asaltándolo, derrochando munición y decapitando aliens; pero si eres nuevo en estas lides, ten cuidado.**



**1** Cárgate a los dos soldados que aparecen y después, sin acercarte demasiado, intenta eliminar al que hay junto a una de las cabañas. Esto pondrá sobre aviso a sus camaradas, así que escóndete en el recodo del camino y utiliza el sistema manual para apuntar y matar a las hormigas que vienen a por ti.

**2** Llegado el caso, inicia la retirada, y espera *siempre* a que tu pistola se haya recargado para salir al ataque. Mata al francotirador y al resto de soldados antes de recoger la **CAJA DE CAPACIDAD (CAPACITY CRATE)**, con la que conseguirás munición para la Pistola.



**3** Cruza el puente para entrar en la próxima área, sube las escaleras y sigue por la izquierda. Recoge la **LLAVE ROJA** que sujeta Magnus y abre la puerta de la Llave Roja. ¡Oh, no, ataque sorpresa! Abre fuego contra el flanco izquierdo, detrás de la caja, y utiliza el sistema manual para apuntar a la cabeza del enemigo. Dispárale hasta que le veas desplomarse; procede a abrir el baúl y descubrirás una **AMETRALLADORA.**

**4** Ahora puedes abrir la puerta exterior de la cueva. Apunta el arma a la cerradura; bastarán unos pocos disparos rápidos.



## MISION: SS Anubis



**1** Al principio, gira a la derecha y en un rincón del muelle de carga verás una pila de cajas. Trepa por ellas y abre el baúl para conseguir una **ESCOPETA DE PLASMA**. Ésta es mejor contra blancos fijos, pues una sola pero potente ráfaga causará destrozos a gran escala. En la misma sala encontrarás dos **CAJAS DE CAPACIDAD** (para la Pistola y la Ametralladora) y un **GEMINI HOLDER**.

**2** Casi al final del nivel llegarás a una gran sala repleta de cajas, minas y una cinta transportadora enorme. Escóndete detrás de las cajas para que las hormigas verdes de arriba no te vean y elimina todos los soldados de ahí abajo.



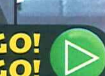
**3** Podrás alcanzar lo alto de la cinta transportadora, después de saltar por encima de las cajas y evitar las minas terrestres. Hay aliens voladores, y tropas merodeando detrás de las cajas. Continúa despacio, poniéndote a cubierto siempre que puedas, y haz explotar las minas desde una distancia prudencial si es que necesitas más espacio. Agarra el **GEMINI HOLDER**, utiliza las gemas de color morado para fortalecer tu coraza, y rompe las cristaleras para que puedas atravesar la entrada.

**4** Cambia a automático la selección del objetivo y utiliza los botones C para atravesar las vigas. A la izquierda hay un **TÓTEM**. Actívalo para desbloquear una opción multijugador extra y, sin pensártelo dos veces, métete en los conductos de ventilación. Para matar a los aliens más pequeñajos que corretean por aquí, apunta tu Pistola hacia abajo y dispara. Ábrete paso hasta llegar a un arca. Ábrela y las **BOMBAS RACIMO** serán tuyas. También encontrarás un fajo de **TOKENS**. Aprovecha esta oportunidad para acumular unos cuantos; para ello, habrás de andar a cuatro patas por el túnel bajo que conduce a la próxima sala. Cuando vuelvas, verás que todos los **TOKENS** han reaparecido como por arte de magia. Cuando cuentes con Floyd, tráelo aquí para que pueda jugar a uno de los muchos subjuegos.



**5** Haz el camino de vuelta, deslízate por la cinta transportadora hasta la puerta de la fuerza vital y acude al rescate de **VELA**. Súbete a la nave y pon rumbo a Tawfret.

La misión de Juno continúa en la página siguiente GO! GO!



JET FORCE GEMINI

## GENERAL

### *Munición y Salud*
Dos de las cosas que no pueden faltar en un videojuego. Si andas corto de cualquiera de ellas, intenta desandar el nivel para ver si algunas cajas han hecho su mágica reaparición. Los enemigos carecerán de ellas, por lo que puedes sentirte seguro.



### *Cruzar*
A menudo, los personajes se dejan llevar con facilidad. Si estás cerca de una cornisa, cambia a automático la selección del objetivo antes de caminar hacia atrás, y no te vuelvas. Cuando tengas que cruzar pasos angostos, cambia también la selección del objetivo para que el recorrido sea más seguro.



### *Saltar*
Aquí tienes algo que quizá pasaste por alto. Si necesitas un empujoncito extra al saltar, quédate bien quieto y pulsa C-arriba. Una vez en el aire, empuja hacia delante el control analógico para agarrarte a la cornisa (si está a tu alcance) y auparte.



### *Guardar*
¡La primera vez no guardes todo el rato! Puesto que si hubieras de volver a empezar la partida, desde el principio tendrías a todos los insectos bien colocaditos en su sitio; y suponiendo que la última vez salvaras después de una batalla agotadora, entonces tendrías problemas. Bien al contrario, guarda después de recoger Cajas de Capacidad, Gemini Holders, ítems especiales o grandes dosis de Salud y Munición. De esta forma, si necesitas hacer una pausa empezarás desde el principio cargado hasta los topes.

### *Problemas con los Tribals*
Los Tribals a veces se esconden tras los barriles de explosivos o justo al lado del enemigo que necesitas machacar con un lanzacohetes. Evita los explosivos en espacios reducidos y busca las manchas rojas que indican el sacrificio involuntario de Tribals.



# JUNO continuación

## MISION: Ciénaga de Tawfret

**1** Atraviesa, veloz como un rayo, el pantano sin hacer caso de los Drones y ve al encuentro del rey Jeff. Pregúntale por el **LANZACOHETES** y trata de averiguar por qué este otrora bello planeta se ha transformado en el cenagal sucio y desolado que se extiende ante ti.



**2** Derriba la puerta del sepulcro que hay a tu izquierda; en el interior encontrarás un arca con **GRANADAS**. Toma la **CAJA DE CAPACIDAD** (para la Escopeta de Plasma) y después dinamita la puerta del sepulcro vecino; hay dos **CAJAS DE CAPACIDAD** más (ambas son para el Lanzacohetes).





## MISION: Puente de Tawfret

**1** Cuando llegues al gran pantano, notarás que el agua se mueve. Se trata de un pequeño ejército de mutantes a punto de acabar su baño habitual, el cual parece haber reavivado su sed de batalla. Carga la Escopeta de Plasma y corre por la orilla.



Utiliza potentes disparos para matar a los mutantes, y no cambies a automático la selección del objetivo. No deberías de tener dificultades en abrirte paso corriendo y disparando a la vez. No te preocupes por la munición; las pistolas de los mutantes te proporcionarán más de la que necesitas para tu pistola. Da la vuelta al pantano y dedícate a mutilar a todo mutante que veas; luego, ve a la isla que hay en el centro.



**2** Trepa al árbol y agarra los pantalones. Continúa hasta la siguiente parte del pantano. Recoge el **CONTENEDOR DE CAPACIDAD** (para tu Pistola), el componente de robot que hay en la pared del rincón, y habla con Floyd acerca de su destino cruel. Entra en la casa de la otra orilla y devuelve los pantalones al ocupante de la misma. En agradecimiento, él te entregará una **PALANCA**, la cual te permitirá abrir trampillas. Sal y a la izquierda verás un pequeño pasadizo. En su interior, encontrarás un baúl con un **RIFLE FRANCOTIRADOR**.



**3** Sal de ahí y súbete al tejado de la casa. Baja por la chimenea y ve hacia la izquierda. Utiliza la Pistola para destruir el ataúd y anda a gatas por el agujero hasta encontrar un **CONTENEDOR DE CAPACIDAD** para tu nuevo Rifle francotirador.



**4** Haz saltar en pedazos los ataúdes siguientes y en el boquete abierto encontrarás **MINAS POR CONTROL REMOTO**, y otro componente para robot. Vuelve a gatas, continúa por el desván y gira a la izquierda hacia la salida. Entra en la pequeña torre en la que Floyd se ha subido; para ello, primero habrás de saltar y después destruir la puerta con el Lanzacohetes. Consigue las BENGALAS, abre la trampilla y baja. Hazte con el último componente para robot, vuelve y repara a Floyd. ¡Misión cumplida! Después viene el castillo y enfrentarse al jefe...

## ¡JEFE!

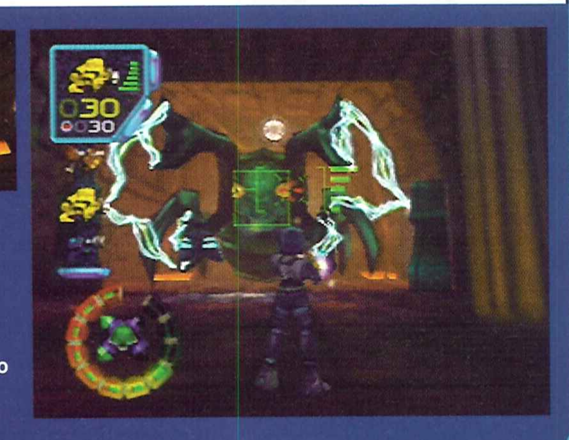
**1 El primer jefe es duro de pelar. Para esquivar los murciélagos que te lanza, camina de lado o salta. Su ataque de fuego por el suelo es peligroso, pero un salto rápido y a tiempo justo cuando se acerca a ti funcionará.**

**2 Carga el Lanzacohetes y apúntale a uno de los colmillos. Sólo podrás causarle daño cuando se yerga con sus patas traseras. Con los dos colmillos rotos, intentará utilizar la antena.**

**3 Verás que cuando se dispone a dispararte con la antena, de ésta salen unas estrellas. Empieza a correr hacia los pilares para evitar el ataque inminente, pero no dejes de disparar a la antena. Repite ambos movimientos.**

**4 Saca la Escopeta de Plasma y cárgala. Ahora debes apuntar al cuerpo; unos cuantos disparos bastarán para herirle gravemente. Esquiva su ataque de fuego por el suelo con un salto y cuando la electricidad empiece a recorrer su cuerpo escóndete en uno de los pilares de piedra.**

**5 Devuélvele el tiro cada vez hasta que finalmente sucumba. Después de haber matado al jefe, debes continuar el camino hacia el Palacio de Mizar y aguardar la llegada del resto del equipo JFG.**



# VELA

## MISION: Crucero de combate Sekhnet

**1** Recoge las **GRANADAS** del arca, pilla la **CAJA DE CAPACIDAD** (para la Pistola) y dirígete hacia la puerta. Tendrás que abrir las dos puertas de fuerza vital y pasar por la de la izquierda.



**2** Verás un **GEMINI HOLDER** y una **AMETRALLADORA**. Retrocede para atravesar el otro portal de fuerza vital. Dispara al cerrojo con la Ametralladora y ve por el pasillo. Pregunta a FishFace por la **LLAVE ROJA**. Abre el arca, en su interior hay una **ESCOPETA DE PLASMA** y una **CAJA DE CAPACIDAD** para la Ametralladora.



**3** Después de la pequeña sala llena de aliens voladores, utiliza la Pistola para romper el suelo de cristal y así poder capturar la **CAJA DE CAPACIDAD** (para la Ametralladora) y sacar la **LLAVE VERDE** del arca.

# VELA continuación

## MISION: Dune Cerulean

**1** Recoge el lingote de **ORO** que verás de inmediato, y las dos **CAJAS DE CAPACIDAD** (para la Ametralladora y la Pistola). Lanza granadas contra las hormigas acorazadas y sal fuera, al área descubierta. Tuerce a la derecha, mata la hormiga y recoge el **ORO**. Gira a la izquierda, hazte con el último lingote de **ORO** situado en lo alto de la canal de desagüe y vuelve hacia la otra puerta de fuerza vital.



**2** Intercambia el oro por un **LANZACOHETES** y recoge la **GEMINI HOLDER** que hay muy cerca. Vuelve al área descubierta, lucha contra las hormigas acorazadas, y cruza la puerta. En la cueva, encontrarás un **TÓTEM** y una **LLAVE AMARILLA**. Quédate junto al portal de la próxima sala y elimina a los aliens voladores. Con esta acción se abrirá la puerta de fuerza vital, pero no la cruces aún. Primero ve hacia la izquierda y consigue los **MISILES BUSCA** y la **UNIDAD GEMINI**.

**3** Abre la rejilla de la Llave Verde y recoge la **CAJA DE CAPACIDAD** para tu Pistola. Atraviesa la puerta de fuerza vital.



## MISION: Base militar de Ichor

**1** Lucha contra los soldados de infantería ligera y accede al recinto de la base. Quédate al principio del área, y deja que las hormigas acorazadas vengan a por ti. Para eliminar a los francotiradores, utiliza un gran salto (quédate inmóvil y después pulsa C-arriba) y así podrás agarrarte y darte impulso para subir al piso superior. Cruza la puerta de fuerza vital, rompe las cristaleras a tu izquierda y verás que las **BOMBAS RACIMO** están en el lado opuesto al tubo de ventilación. (¡Si pisas el pequeño indicador de Floyd y pulsas A podrás jugar uno de los subjuegos!)

**2** Al adentrarte más en el nivel encontrarás el puzzle de las plataformas de neón, pero no has de inquietarte porque es más fácil de lo que parece. Lo primero es recoger la **CAJA DE CAPACIDAD** para tus Misiles Busca. Luego, cada uno de los botones está codificado con un color acorde a la plataforma, y muchos tienen un segundo interruptor cerca. Súbete al botón para acercar la plataforma y cuando quieras parar bájate de un salto. En realidad, es sencillo. Acerca la plataforma amarilla para que puedas cruzar el hueco, y después decide adónde ir. Mira qué botón has de apretar y hazlo; eso te permitirá recoger la segunda **CAJA DE CAPACIDAD** (para Granadas). ¡Se parece a Crystal Maze!

**3** Si quieres armas y salud a tope (y estamos seguros de que así es) activa la consola y utiliza los tokens para pagar reparaciones y munición. Luego, ve directo hacia el jefe.

**4** Después de una agotadora batalla te encontrarás con Lupus. Envíale en misión a la nave Spawnship, súbete a tu nave y vete.

### LATAS DE ACEITE



Éste es el primero de muchos subjuegos. Tu objetivo es recoger al menos 15 latas de aceite y acabar el circuito dentro del tiempo establecido; según tu actuación, podrás obtener una medalla u otra. M64 acabó el recorrido en 52,45 segundos y con 41 latas de aceite, por lo que nos galardonaron con una Arcade Chip, la cual incluye un juego de carreras. Y aunque nos cueste, hemos de admitir que lo conseguimos después de un par de intentos.

## ¡JEFE!

**1** Todo es más fácil después de que Juno haya hecho una visita a este jefe. Durante toda la batalla, soltará larvas explosivas desde las alturas. Cuando extiende sus brazos las larvas te caen encima, así que mantente a un lado y podrás escapar de los insectos antes de que exploten.

**2** Apunta a sus garras con la Escopeta de Plasma (lucen unas pequeñas estrellas justo antes del ataque) y espera a que las baje, entonces salta por encima del jefe. Sólo dispones de un momento antes de disparar y escapar a la explosión.

**3** Después de arrancarle las dos garras, dispara a las larvas explosivas y apunta a la parte carnosa de su cuerpo que queda desprotegida del caparazón (los hombros, detrás de sus ametralladoras).

**4** Dispara el Lanzacohetes cuando se vuelve hacia un costado, y entonces muévete de lado para evitar sus disparos.

**5** Sin caparazón, alzará el vuelo en un desesperado intento por detener tu marcha. No dejes de disparar a las larvas, y lanza una descarga del Lanzacohetes contra el jefe para finiquitarlo. Bien sencillo.

**6** Mira la escena de vídeo para averiguar qué pasa con Vela y Lupus, y después sube a bordo de tu nave.



# LUPUS

## MISION: Troop Carrier Spawnship

**1** Recoge la **ESCOPETA DE PLASMA** y la **AMETRALLADORA** de las dos arcas, consigue la **GEMINI HOLDER** y sube con el ascensor para recoger dos **MOCHILAS** (para la Pistola y la Ametralladora).

**2** Traspasa el portal. Cruza corriendo las vigas, mata las hormigas, y abre la puerta de fuerza vital. En la sala siguiente, encontrarás la **LLAVE ROJA** bajo la custodia de un Drone, aunque sus disparos pueden combatirse fácilmente.

**3** Vuelve a salir y atraviesa la puerta adyacente (te conducirá al otro camino) y abre fuego con la ametralladora a los Drones. Cruza corriendo los conductos de las dos salas siguientes y baja para matar a la hormiga a punto de ejecutar a los Tribals capturados. Sube y métete en los conductos donde se esconden los insectos verdes. Allí encontrarás el **RIFLE FRANCOTIRADOR** y una **LLAVE AMARILLA**.





GO! GO!

# LUPUS continuación

## MISION: Acantilados de Rith Essa

**1** Recoge la **CAJA DE CAPACIDAD** (para la Ametralladora) del área a la que llegas. Trepa la pared rocosa y vuela hacia la **GEMINI HOLDER** y la **MOCHILA** (para la Pistola). Detrás de la catarata hay una cueva que esconde **MISILES BUSCA**. Después, escala lo que queda de montaña para acabar el nivel.

**2** Abre el arca que hay en el mirador y encontrarás un **LANZACOHETES**. Cruza el agua, sube los peldaños de madera y atraviesa la puerta. Recoge las **BOMBAS RACIMO** de dentro del baúl y la **GEMINI HOLDER** de lo alto de la caseta. Vuelve hacia atrás y entra en el túnel para llegar a Interior y a tu nave.







## MISION: Abordar Eschebone









**1** Busca una pequeña roca a la derecha del pasillo de entrada, donde hay escondido un baúl lleno de **GRANADAS**. Quédate de pie tras la caja de granadas de color naranja y cuando la lengua baje, lanza una granada a la boca. Has de lanzarla alta pero con el ángulo adecuado para que pueda penetrar en el agujero. Apunta al centro y lánzala en el momento justo. En caso de que te quedes sin granadas, siempre cuentas con otra caja.

## MISION: Tórax Eschebone



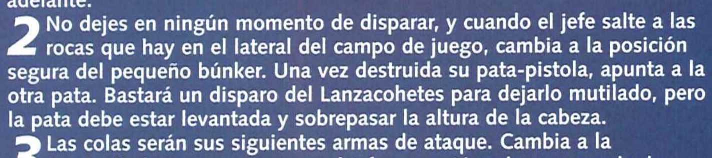
**1** Tras mucho batallar, llegarás a una cornisa estrecha y rocosa situada encima de un área que ya habías pasado: crúzala. Continúa por el túnel, y recoge la **GEMINI HOLDER**. En la siguiente sala, deshazte de los aliens que custodian la **LLAVE MORADA**, y cruza la puerta de fuerza vital para jugar otro subjuego con Floyd. Una vez hayas acabado, abre la puerta morada de la sala anterior, gira a la izquierda por el siguiente grupo de puertas y acumula ítems. ¿Adivinas qué viene después?





## ¡JEFE!

**1** ¡Pero no uno, sino dos jefes! Uno de ellos saltará a la roca que tienes enfrente; concéntrate en ése. Su primer ataque consistirá en unas cuantas ráfagas de su pata-pistola. Cuando haga ademán de disparar, lánzale tres cohetes. Dos impactos directos deberían de bastar, pero si tienes mala puntería cambia de arma y reserva los cohetes para más adelante.



**2** No dejes en ningún momento de disparar, y cuando el jefe salte a las rocas que hay en el lateral del campo de juego, cambia a la posición segura del pequeño búnker. Una vez destruida su pata-pistola, apunta a la otra pata. Bastará un disparo del Lanzacohetes para dejarlo mutilado, pero la pata debe estar levantada y sobrepasar la altura de la cabeza.

**3** Las colas serán sus siguientes armas de ataque. Cambia a la Ametralladora y espera a que el jefe que está en la roca agache la cabeza y apunte su cola hacia ti. Dispara a toda mecha, y cuando salte a una de las rocas laterales, selecciona la Pistola y continúa disparándole a la cola (la Pistola es más precisa y con ella te ahorrarás munición). Repite la misma operación en su pareja.



**4** Para el asalto final se reservan una lluvia de rocas, que causan mucho daño. Lo que empeora la situación es que AMBOS escupen las rocas a la vez. Quédate a la izquierda o derecha del centro, y cambia a Misiles Busca. En cuanto vuelva la cabeza, lánzale un misil y empieza a andar de lado para evitar las rocas. Luego, retrocede caminando del otro lado, saltando una vez, con el objeto de confundir al segundo enemigo subido en las rocas. Un par de misiles directos a la cabeza acabaran con ellos; después vuelve para hacer una buena provisión de ítems, antes de dirigirte a la nave. Próxima parada: el Palacio de Mizar...



# COMO...

# conseguir lo más alto en World Driver Championship



A continuación te presentamos una serie de códigos con los que podrás mejorar tus marcas. Aunque su uso no es lo más indicado a la hora de hablar de juego limpio, te aconsejamos que los uses para que, después de pulverizar todos los récordes habidos y por haber, puedas fardar delante de tus amigos. Y, por supuesto, no le cuentes nada de esto a ellos.

## ACCESO A TODOS LOS VEHÍCULOS GT2



Entra en el modo Campeonato. Introduce tu nombre y elige un equipo. Cuando llegues al menú de circuitos GT2 (en el que se lee Equipos, Selección de Eventos y Menú Principal a la izquierda), introduce el código siguiente: Z, Derecha en el D-pad, Z, Z, Z, B, C-abajo, Derecha en el D-pad y Start. Nada indica si el truco ha funcionado. Sin embargo, cuando accedas a la pantalla de selección de coche, verás que todos los GT2 están a tu disposición.

## ACCEDER A TODO EL JUEGO





Aunque parezca mentira, en *World Driver Championship* también hay un código que completa el juego por ti, sin que tengas que jugar. Para activarlo, empieza un nuevo campeonato e introduce Races The Best como tu nombre. En la pantalla siguiente, pulsa Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba en el D-pad.

## COMPITE EN CARRERAS ESPEJO

Este truco insuflará nueva vida al juego cuando creas que ya has exprimido al máximo todas sus posibilidades. Pulsa Z para elegir un circuito en la pantalla de Selección de Circuito en los modos Quick Race o Versus.



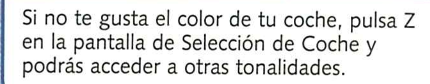
## CONSIGUE EL '00 FALCON INTERCEPTOR A



Este truco es complicado y primero debes jugar durante muchísimas horas. Tu primer objetivo es ganar el Oro en los 20 eventos. A continuación, selecciona el Mystic en el Modo Campeonato y ve a la pantalla de Selección de Eventos en el Campeonato GT2. Elige Trofeo para Novatos y Clasificación: verás que te clasifiques donde te clasifiques, el Interceptor siempre estará delante de ti.

Ahora tu objetivo es el de completar el trofeo y ganar al Interceptor en las dos carreras (o sea, quedar primero). Si a continuación vas a la pantalla de Selección de Equipo y miras debajo del equipo Boss Racing, encontrarás el '00 Interceptor.

**Nota: Si a partir de ahora cambias de coche, deberás volver al Mystic y al Trofeo Novato para volver a conseguir el Interceptor.**



## COLORES DIFERENTES



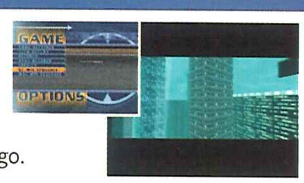
Si no te gusta el color de tu coche, pulsa Z en la pantalla de Selección de Coche y podrás acceder a otras tonalidades.

## TODOS DE ROSA

Este truco es una monada. Introduce tu nombre como IGN64 en un Modo Campeonato nuevo y todos los coches disponibles serán de color de rosa.

## SECUENCIAS FINALES PERSONALIZADAS

Cuando hayas ganado el Campeonato GT2, echa un vistazo a la pantalla de opciones. En la parte baja encontrarás un nuevo ítem en el menú. Selecciónalo y podrás ver una secuencia final en la que aparecen los diferentes coches del juego.



# DIRECTORIO

## La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

### Entiéndeme

**¡NUEVO!** *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

*Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.*

**SAN JUAN DE LA CRUZ 64**

**23%** ★ 1

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

**TRUCO**

*Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.*

**¡NUEVO!** *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

*Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.*

*Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.*

## EL PODIO

1 ZELDA



2 SUPER MARIO 64



3 TUROK 2



4 GOEMON



5 GOLDENEYE 007

## Títulos

### FORSAKEN 64

**94%** ★ 4

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11





Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

**TRUCO**

*Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.*

### GOLDENEYE

**94%** ★ 4

Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

**TRUCO**

*En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).*

### ISS 64

**92%** ★ 4

Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

**TRUCO**

*Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.*

### ISS'98

**94%** ★ 5

Konami ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

**TRUCO**

*A lo largo de nuestro números habrás hallado los trucos para acceder a todos los secretos*

### JET FORCE GEMINI

**94%** ★ 5



Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak



Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

**TRUCO**

*Puedes recoger la munición de los drones muertos para recargar la pistola de plasma y la ametralladora. Muy práctico.*

### LEGEND OF ZELDA

**99%** ★ 5

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11





El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

**TRUCO**

*Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.*

### MONSTER TRUCK MADNESS

**71%** ★ 2

Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Correcta conversión del anciano juego de PC, con nuevas opciones para dos jugadores.

**TRUCO**

*Para acceder al circuito Alpine Challenge, completa un circuito en dificultad media. Para Aztec Calley, hazlo en modo fácil.*

### MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

**95%** ★ 4

Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5



Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

**TRUCO**

*Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.*

### RAYMAN 2

**90%** ★ 4

Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

**TRUCO**

*Explora las profundidades acuáticas en busca de Lum ocultos.*

### SHADOWMAN

**95%** ★ 5

Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22



Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

**TRUCO**

*Una vez hayas recogido 100 Cadeaux, deposítalos en el Templo de la Vida (en Wasteland) para obtener salud extra.*

### TONIC TROUBLE

**80%** ★ 3

Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Bastante divertido pero no se le puede comparar con su primo hermano Rayman 2. Mezcla elementos de mucha plataformas con relativo éxito.

**TRUCO**

*Esquiva los tomates gigantes manteniendo apretado Z y moviéndote a izquierda y derecha. Suena obvio, pero no se explica durante el juego.*

## TUROK 2: SEEDS OF EVIL

**95% 4** Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

**TRUCO**

***Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.***

## WORLD DRIVER CHAMPIOSHIP

**93% 5** Infogrames ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23



Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

**TRUCO**

***Para todos los coches y pistas: Empieza con un modo campeonato nuevo e introduce RACES THE BEST como nombre. Pulsa izquierda, Derecha, Derecha, Inzquierda, Abajo y Arriba en la siguiente pantalla.***

## 1080° SNOWBOARDING

**91% 4** Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos,cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

## AERO FIGHTERS ASSAULT

**77% 1** Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

## AIRBOARDER 64

**77% 1** Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

## ALL STAR BASEBALL

**84% 3** Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

## BAKU BOMBERMAN

**73% 1** Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

## BANJO-KAZOOIE

**92% 5** Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

## BEETLE ADVENTURE RACING

**77% 1** Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Entretenido juego de carreras de estilo americano con trillones de atajos y toneladas de detalles. Los controles son pesados y los bordes de pantalla horribles.

## BIO FREAKS

**83% 3** NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

## BLAST CORPS

**88% 5** Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

## BODY HARVEST

**91% 5** Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

## BOMBERMAN HERO

**75% 1** Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

## BUCK BUMBLE

**79% 2** Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

## BUST-A-MOVE 2

**85% 4** Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

## BUST-A-MOVE 3 DX

**87% 4** Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14



Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

## CASTLEVANIA 64

**84% 4** Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

## CHAMALEON TWIST

**70% 2** Infogrames ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

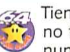
## CHOPPER ATTACK

**82% 3** NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

## COMMAND & CONQUER

**86% 3** Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21



Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

## COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

**85% 2** EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7



Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

## DARK RIFT

**81% 1** Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

## DIDDY KONG RACING

**90% 4** Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

## DUAL HEROES

**65% 0** Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

## DUKE NUKEM 64

**85% 4** NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

## DUKE NUKEM: ZERO HOUR

**90% 4** NSC ● 9.990 ● Nº 11 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

## EXTREME G

**87% 4** Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1



Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

## EXTREME G 2



**87% 4** Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

## FIGHTERS DESTINY

**85% 1** Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

## FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

**93% 2** EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

## F1 POLE POSITION

**81% 1** Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

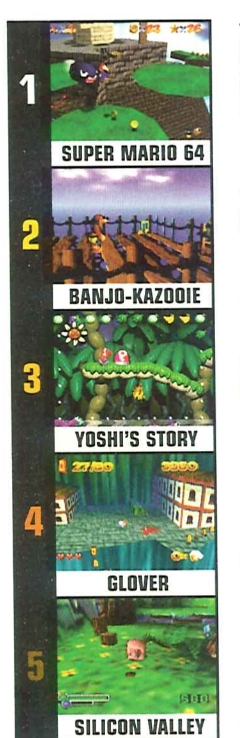
Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

## AMOS DEL ASFALTO




GO! GO!

# LO MEJOR EN PLATAFORMAS




## F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

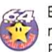
## F-1 WGP 2
91% 4
Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21


Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

## FLYING DRAGON
78% 2
Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin, Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

## F-ZERO X
85% 5
Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12


El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

## GLOVER
83% 4
Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

## GOEMON 2
83% 4
Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de Mistycal Ninja

## GT 64
86% 4
Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7


Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo… Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

## HEXEN
69% 1
NSC/ GTI ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

## HOLY MAGIC CENTURY
72% 3
Konami ● 1 jugad. ● 11.990 ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

## HYBRID HEAVEN
88% 4
Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23


Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

## KNIFE EDGE
88% 3
Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

## LYLAT WARS
90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

## MADDEN 64
92% 3
EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol… americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

## MACE: THE DARK AGE
81% 3
NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

## MAGICAL TETRIS CHALLENGE
62% 2
Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 24

Mediocre intento de renovar la legenda de *Tetris* metiendo al pato Donald por en medio. No hacía ninguna falta.

## MARIO GOLF

91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta…

## MARIO KART 64
91% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1


Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

## MARIO PARTY

91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

## MISCHIEF MAKERS
90% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol… ¡Nos encanta!

## MISSION:IMPOSSIBLE
84% 3
Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero…

## MONACO GRAND PRIX
89% 4
Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

## MORTAL KOMBAT 4
84% 4
NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

## MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1
Infogrames ● 13.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

## NBA COURTSIDE
92% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7


Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

## NBA HANGTIME
75% 1
Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

## NBA JAM '99
83% 4
Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

## NBA LIVE '99
64% 2
EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

## NBA PRO '98
82% 2
Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

## NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3
Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

## NHL BREAKAWAY '98
84% 3
Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

## OLIMPIC HOCKEY 98
84% 1
NSC/GTI ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido. La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

## PILOTWINGS
89% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

## QUAKE 64
79% 3
NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona… Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

## QUAKE II

**91% — 4**

Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21


Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

## RAKUGA KIDS

**80% — 4**

Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

## RAMPAGE 2

**30% — 0**

Mydway ● 8.990 ● 1-3 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Festival arcade absolutamente rancio. Uno de los juegos más aburridos con los que puedes malgastar tu dinero.

## RE-VOLT

**73% — 3**

Acclaim ● 9.990 ● Controller Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Curioso juego de coches teledirigidos. Los circuitos son demasiado complicados, y los desafíos, campeonatos y pruebas contrareloj, demasiado fáciles.

## ROBOTRON 64

**80% — 2**

NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

## ROGUE SQUADRON

**94% — 5**

Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

## RUSH 2

**77% — 4**

GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

## RUGRATS: TREASURE HUNT

**59% — 2**

Proein ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 23

Copia a *Mario Party*, pero no incluye los subjuegos ni la diversión. Muy prescindible.

## SAN FRANCISCO RUSH

**87% — 3**

Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2


La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

## SCARS

**79% — 3**

Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

## SHADOWS OF THE EMPIRE

**78% — 2**

Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables… Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

## SNOWBOARD KIDS

**90% — 5**

Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4


A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

## SPACESTATION SILICON VALLEY

**83% — 3**

TAKE 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

## STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER

**78% — 2**

Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

## STAR WARS EPISODE 1: RACER

**88% — 5**

Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak En cart. ● Nº 20


Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

## SUPER MARIO 64

**96% — 5**

Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1


El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

## TETRISPHERE

**73% — 3**

Nintendo ● 6.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró… pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

## TOP GEAR OVERDRIVE

**91% — 4**

Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64… después de *V-Rally 99*.

## THE NEW TETRIS

**90% — 5**

Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22


Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

## TOP GEAR RALLY

**86% — 4**

Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

## TUROK Dinosaur Hunter

**91% — 4**

Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*…, y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

## TWISTED EDGE SNOWBOARDING

**65% — 2**

Kemko ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

## VIGILANTE 8

**74% — 3**

Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18


Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

## VIRTUAL POOL 64

**77% — 4**

Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18


Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

## V-RALLY 99

**94% — 5**

Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12


El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

## WAVE RACE 64

**90% — 4**

Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1


Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

## WCW NITRO

**50% — 3**

T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

Una conversión de tercera categoría de un juego de PlayStation bastante cutre. Huye de él como la peste.

## WCW WS NWO

**82% — 3**

Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

## WETRIX

**81% — 3**

Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

## WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

**75% — 3**

NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios… Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

## WWF ATTITUDE

**88% — 4**

Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

## WWF WARZONE

**85% — 4**

Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

## YOSHI'S STORY

**86% — 5**

Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

## DE TIROS LARGOS



# CUENTA

## Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.



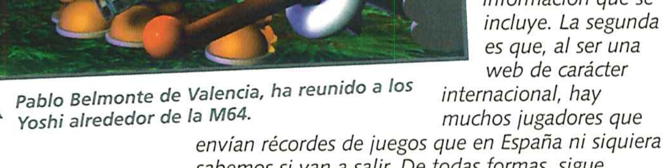
*Francisco Muñoz, de Sevilla, nos presenta una divertida situación entre Peach y Baby Mario en Mario Golf.*

### Mangamanitis

Tengo una Nintendo y soy un gran aficionado a los mangas y los videojuegos. Hace un tiempo que voy arrastrando estas dudas que espero podáis resolverme:
1. La compañía Bandai ¿es una de las programadoras de juegos para la N64? ¿Es ésta la que está desarrollando *Neon Genesis Evangelion*? ¿Sabéis alguna novedad sobre juegos extraídos de series que no sea el famoso *Pokémon Stadium*?
2. ¿Por qué no se realiza ningún juego de *Dragon Ball*? Es una de las series más populares y eso significa gran cantidad de seguidores y, en consecuencia, de dinero.
3. ¿Sabéis si la compañía Squaresoft, la de los *Final Fantasy*, ha vuelto a hacer amistad con Nintendo? Desde el juego *Secret of Evermore* de SNES no se ha vuelto a saber nada de ellos.

**Pepe Buforn Lloret, Alicante**

*1. Así es, Neon Genesis Evangelion está siendo desarrollado por la famosa compañía Bandai. Ya hemos podido echarle un vistazo al juego y sentimos decirte que nos ha decepcionado mucho. Pese al atractivo de la serie y de sus protagonistas, el juego no le saca todo el jugo que debiera: las escenas de la serie son muy breves y el juego se limita a una serie de combates que pueden hacerse pesados. Esperemos que Bandai refuerce el juego en sus últimos retoques o bien se esmere más en próximos títulos, de los cuales no tenemos noticias.*
*2. De momento y por lo que hemos podido investigar, ni las compañías desarrolladoras ni las propias compañías distribuidoras de manga hablan de un título de la serie* Dragon Ball. *Pese a que la SNES tuvo su exitoso juego y a que la Play cuenta con el poco acertado* Final Bout, *los desarrolladores han decidido no aventurarse (de momento) en ningún juego con esta licencia para N64. Los motivos pueden ser que quizá estén reservándola para el lanzamiento de las consolas de nueva generación como la Dreamcast, la Play2 y la Dolphin que, por mucho que nos pese, tienen un mercado potencial mucho mayor al de la N64. Aunque nos duela decirlo, mucho desarrolladores tienen los ojos puestos en esas consolas y reservan para ellas los títulos más importantes, dejando un poco de lado al resto. Pero esperemos que ese no sea el caso de la N64 y se mantenga la hornada de juegos buenos como la de estas Navidades. De momento, para sustituir la energía beat 'em upera que nos podría ofrecer un juego de Dragon Ball, podemos disfrutar de* Super Smash Bros *o de* Xena, *un título que nos ha sorprendido gratamente.*
*3. De momento parece que las cosas siguen como estaban. Squaresoft cuenta con su producto estrella* Final Fantasy, *un título propiedad de los usuarios de la consola de Sony. Si lo que esperabas era una conversión del juego de Play a Nintendo, hemos de decirte que no hay nada de nada a la vista. Esperamos haber resuelto tus dudas.*



**Pablo Belmonte de Valencia, ha reunido a los Yoshi alrededor de la M64.**

### Récordes internautas

Sé que hay muchos nintenderos como yo que no pueden parar de intentar superarse una y otra vez. Aquí tienen una buena noticia:
Recientemente he descubierto una sede en Internet donde aparecen publicados los mejores récordes, tiempos y puntuaciones de jugadores de todo el mundo en diversos juegos de Nintendo 64. La dirección es la siguiente: http://www.angelfire.com/pq/REX/
Es muy recomendable y puedes enviar tus propios récordes por correo electrónico (yo quiero enviar algunos de los míos). Por favor, abstenerse los tramposos.

**Lama Din Don, Islas Pago Pago**

*Gracias por tu aviso. Tu carta nos muestra una vez más que la tecnología está al alcance de todos, incluso en los monasterios más espirituales y alejados de la mundana ciudad. Hemos podido echar un vistazo a la página web y la hemos encontrado muy interesante. La idea de unir en una página los récordes de los nintenderos nos parece un reto para los visitantes, que pueden enviar sus respuestas por mail. En la página, además, hay un hueco para la nostalgia, pues además, de récordes de Nintendo y Game Boy, también hay algunos de SNES y de NES. Quizá va siendo hora de que les saquemos el polvo y las volvamos a poner en marcha, sólo para pulverizar algunas marcas. Sólo le hemos encontrado dos pequeñas pegas: la primera es que está en inglés, cosa que no es del todo preocupante si conoces el idioma, aunque hará que muchos hayan de suponer la información que se incluye. La segunda es que, al ser una web de carácter internacional, hay muchos jugadores que envían récordes de juegos que en España ni siquiera sabemos si van a salir. De todas formas, sigue habiendo un lugar para los clásicos como* Zelda. *Por otro lado, este carácter internacional le imprime aún más competitividad al asunto.*

*Con objeto de resolver el problema del inglés, hemos buscado información en Internet para ver si encontrábamos alguna web de récordes en español. Pero no hemos tenido suerte, así que de momento tendremos que vernos las caras con los ingleses. A no ser que seáis vosotros mismos los creadores de dicha web. ¿No os parece buena idea? Si decidís ponerla en marcha, no dudéis en hacérnoslo saber y nosotros informaremos a los lectores.*




**Pese a los kilitos de más, José Antonio Ballester de Valencia, cree que Mario es capaz de elevarse por encima de nuestras cabezas.**

# CUENTA



**¿Metal Gear Solid 64?**

Tengo la Game Boy, la Super Nintendo y la Nintendo 64. También tengo una dudilla y un truco que daros:

1. *Metal Gear Solid* va a salir para Game Boy, lo que significa que podría haber una versión de este grandísimo juego para N64 o Dolphin. ¿Es eso cierto?

2. Y ahora, el truco para los fans de *GoldenEye*:

En la primera pantalla (DAM), ve hasta la primera torreta de vigilancia, matando a los que hay por medio, pero sin tomar sus armas. Sube a la torreta sin ningún arma puesta (el puño). Agarra el Sniper Rifle y enseguida pulsa A tres veces muy rápidamente. Podrás zurrar a los soldados con ¡una brocha de pintura! (y bien gorda).

**Pablo Henares García, Madrid**

*Efectivamente, Pablo,* Metal Gear *va a hacer su aparición en la consola más menuda (menuda es ella) del mercado, la Game Boy Color. El título aparecerá con el sobrenombre de* Ghost Babel *y promete mantener toda la esencia del juego de PlayStation pero sin tantos gráficos, vídeos y cámaras. Tu misión será meterte en la piel de Solid Snake, un miembro de las fuerzas especiales, y destruir los Metal Gear, una peligrosa arma explosiva. El juego de bolsillo exigirá el mismo sigilo que su predecesor y contará con la opción para dos jugadores a través del cable de enlace de tu Game Boy. Lamentablemente, no hay fechas previstas aún. Y lamentablemente también, no hay ninguna relación entre la aparición de un* Metal Gear *para Game Boy y su posible aparición para N64. Incluso la propia Konami ha prestado especial interés en acabar con unos rumores que hacían referencia a dicha conversión e incluso también con respecto a una aparición del juego para Dreamcast. Así que, de momento, sólo podrán disfrutar de él los propietarios de una PlayStation y, en un futuro, los de Game Boy. De todas formas, Ogasawara, el productor de Konami, ha reconocido estar estudiando un posible lanzamiento del juego para la Dolphin.*

*Gracias por tu truco para* GoldenEye. *Nosotros lo hemos puesto en práctica con nuestro redactor jefe: le hemos dado una brocha y le hemos dicho que emule a Bond y se ponga a pintar toda la oficina. De momento ha colado; esperemos que dure...*

***El ansiado y esperado juego de Dragon Ball para N64 visto por los mangamaniacos ojos de Saiyawoman.***

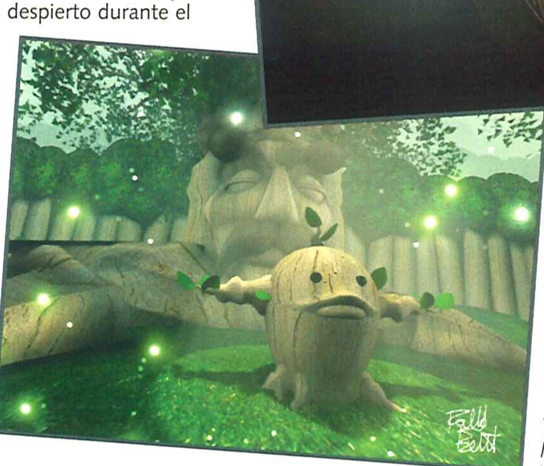
**Digo Diego**

No os he escrito para haceros la pelota, sino más bien para criticaros:

1. En primer lugar, deciros que las noticias que publicáis no llegan a ser tan novedosas y, en algunos casos, informáis de cosas que ya hemos podido saber a través de otras revistas.

2. En segundo lugar, me gustaría criticar un caso particular referente a *Resident Evil 2*. Este título (original de PSX) me gustó. No es un *peaso* juego, pero me mantuvo distraído y despierto durante el tiempo que lo jugué. En el número 13 de vuestra revista, y como respuesta a Raúl Torres, criticasteis mucho este juego y en otros números también. Pero, ahora que *RE2* va a salir para N64, en vez de volver a criticarlo, lo alabáis y lo esperáis con gran impaciencia. ¿A qué viene ese cambio? Si no os gustaba una versión, ¿por qué ahora os gusta ésta?

**Juan Carlos Álvarez, Sevilla**



***Otros dos dibujos de Pablo Belmonte, una auténtica estrella manejando su ordenador. Tienes mucho futuro.***

*Hola, Juan Carlos. Manteneros informados es una cuestión que nos preocupa mucho. Por eso, intentamos siempre incluir las noticias más recientes esperando hasta el último momento para cerrar la redacción. De todas formas, las noticias vuelan y su duración es tan breve que lo que ahora es noticia quizá no lo sea de aquí a unas horas. Esta brevedad provoca casos como los que tú comentabas. Además, has de tener en cuenta que hay noticias todos los días y nosotros las hemos de condensar en una página que tendrá valor para un mes, hasta el próximo número. Así que lo que intentamos hacer es publicar lo más sonado (aunque no sea lo más reciente) y los bombazos de última hora. Esperemos que la sección de noticias de este número te haya permitido conocer muchas cosas.*

*En lo que a* Resident Evil 2 *respecta, hemos de decirte que nuestra postura ante la versión de N64 sobre la de PSX no es sólo una cuestión de favoritismo hacia la consola de Nintendo, sino que está basada en hechos contrastados: Después de probar los dos juegos, te confirmamos algunas de las mejoras que aporta la versión de N64: un control mejorado, la inclusión de un elemento aleatorizador que hace variar la posición de los objetos cuando vuelves a empezar el juego, aumento de la variedad de opciones (como el color de la sangre) o una animación más fluida con respecto a la versión de Play. Realmente,* Resident Evil 2 *va a sorprender a muchos de los que ya lo han jugado en su versión de Sony. Sin embargo, no te falta razón cuando nos reprochas falta de coherencia. El problema es que en la redacción somos varios y no todos compartimos los mismos gustos por los juegos. Algunos detestamos los aventuras en 2D, mientras que a otros los escenarios planos no les parecen tan molestos (en el caso de* Resident Evil 2 *para N64, por mucho que supere a la versión PSX, está claro que no será un juego tan bueno como* Shadowman, *pero*

# CUENTA

*puede que se imponga a* Hybrid Heaven, *que es en 3D, pero con bastantes defectos). Así, es posible que, dependiendo del encargado del análisis, un título reciba un tratamiento más o menos favorable. Eso a veces puede poner en entredicho nuestra credibilidad y por eso te agradecemos que nos hagas notar nuestras contradicciones. Procuraremos que el hecho de ser una revista plural no se convierta en una coartada para practicar eso de "donde dije digo digo Diego".*

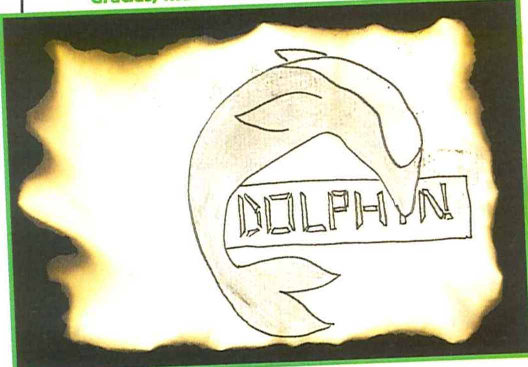
### Fan de Miyamoto

Hola, amigos de Magazine 64,
Os escribo para haceros una preguntitas:
1. ¿Saldrá alguna vez para N64 un Wario 64?
2. ¿Cómo será Zelda Gaiden?
3. ¿Aparecerán Link adulto y Ganondorf?

**Sergio Romero, Murcia**

*1. De momento, parece ser que Wario está muy a gusto y contento en la Game Boy. Tanto es así que, tras el éxito de* Warioland 1 y 2, *los desarrolladores de Nintendo están trabajando en una nueva parte. El título es todavía un proyecto, así que no podemos hablar aún de fechas, pero el solo hecho de que esté en marcha, nos gusta. Si eres un fan de Wario y lo que querías era disfrutar de sus aventuras en la pantalla grande, tendrás que esperar bastante, pues no se habla aún de una conversión. Mientras, puedes disfrutar de las apariciones estelares que este personaje hace en los juegos de Nintendo 64, como* Mario Golf *o* Super Smash Bros.
*2. En cuanto al esperadísimo* Zelda Gaiden, *todo apunta a que la segunda parte de uno de los mejores juegos de la historia va a ser una pasada. Quizá ya no nos pille tanto por sorpresa y quizá no sea una novedad tan grande como en su momento lo fue* Ocarina of Time, *pero el bombazo está asegurado: Shigeru nos vuelve a trasladar a Hyrule para que, esta vez, salvemos al mundo de la caída de la luna. El juego incorporará importantes novedades como el tiempo real (la idea es que todo lo que hay en el juego avance al mismo tiempo que tú), un montón de nuevos lugares que explorar, una mayor importancia de las máscaras (de hecho, éstas serán fundamentales y otorgarán a Link poderes muy especiales), excelentes subjuegos o la posibilidad de disfrazar a Link como otro personaje y hacer que actúe como tal.*
*3. De todas formas, aún hay muchos secretos por desvelar, pues a Nintendo le interesa mantener la expectación. Así pues, el argumento final aún no ha sido revelado totalmente. Y lo mismo pasa con los personajes: aunque hay noticias de que podremos encontrar a varios de los que aparecían en Ocarina, no hay nada totalmente confirmado.*

▽ Manuel Vizcaíno, de Zaragoza, nos envía un posible logo para Dolphin y una felicitación. Gracias, Manuel.



### El renacer

Estoy alucinado. He sido testigo del renacer de la Nintendo 64. Justo cuando muchos de nosotros estábamos empezando a dudar de su juventud. Revistas especializadas, que miraban de reojo a la N64 y alababan a la Play, parece que están rectificando, ojo, sin prodigarse mucho.
Claro ejemplo: el primer mordisco, *Shadowman*. Brutalmente superior. Segundo, *Rayman 2*. Y, por si aún no te convence, aparece *Jet Force Gemini*, un lujo para la visión y los sentidos. Un juegazo bestial que ha preparado la alfombra a la bomba de Navidad, *Donkey Kong*.
Estoy que no me lo creo. Tanta tensión en tan poco tiempo… ¿Llegará la calma después de la tempestad? Espero que no.
Pero parece ser que hay algunos que aún no se han dado cuenta: en un programa que emiten en el canal C, un canal de televisión por satélite centrado en el mundo de los ordenadores y las consolas, el presentador dio un palo a todos los nintenderos anunciando que "a partir de ahora y en vista de que Nintendo no pone juegos en el mercado, suprimimos la lista oficial de los más vendidos de N64 y la cambiamos por la blanca de Sega". Éstas fueron sus palabras textuales.

◁ Un estupendo dibujo de Jonathan Joaquín de Huelva. Ole tu arte.

No me lo podía creer. Pero bueno, creo que es mejor preocuparnos de lo que tenemos en casa y aprovechar este momento de éxtasis que nos está proporcionando el mundo del videojuego y el entretenimiento virtual que es Nintendo 64.

**Manuel Vizcaíno Calvo, Zaragoza**

*Totalmente de acuerdo contigo, Manuel. El momento que estamos viviendo es de los mejores en mucho tiempo. Nos faltan las páginas y las manos para jugar y analizar tantos y tan buenos juegos como nos están llegando a la redacción. La imagen de la N64 está mejorando mucho ante los ojos de los que no la conocían o pasaban de ella y están reconociendo su prestigio (para gran regocijo nuestro). Incluso podemos ver anuncios de Nintendo en colores en la tele de esos que tanto les gustan a los poseedores de la Play (y a nosotros, no lo podemos negar). Pero lo importante está aún por ver: estas fechas navideñas siempre vuelven bondadosa a mucha gente, así que no podremos cantar victoria (bueno, un poquito sí) hasta que veamos cómo afecta la cuesta de enero a nuestra consola.*

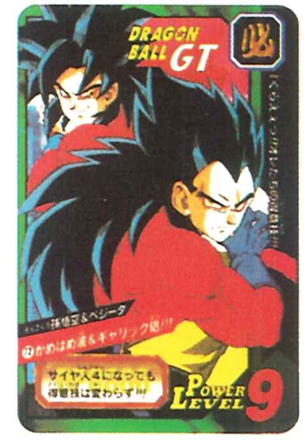
*En cuanto a lo del Canal C, no nos extraña nada. Sega ha invertido miles de millones en márketing y publicidad, y paga por estar presente en todos los saraos (aunque su catálogo de productos casi se limite a conversiones de títulos para PC, sin ofrecer nada realmente interesante y original).*

**CUENTA, CUENTA...**
MAGAZINE 64
**MC Ediciones, S.A.**
**Pº San Gervasio, 16-20**
**08022 Barcelona**
**(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)**




# GUÍA DE COMPRAS 64





# RAYMAN 2
## THE GREAT ESCAPE

Uno de los juegos más bonitos que veréis en N64.
Un diez para la imaginación de los diseñadores.
*Nintendo Acción* Valoración: 95/100

Tan solo hace falta una palabra para definirlo: Genial.
*Hobby Consolas* Valoración: 95/100

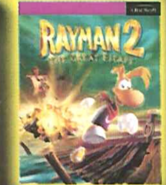
Grande entre los grandes
*SuperJuegos* Valoración: 94/100

El mejor juego de los últimos años.
*Pc Manía*

ANUNCIADO EN TV

**CORRE, ESCAPA...**
**¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!**





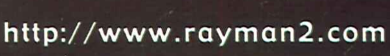















UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona.• Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es

NUEVO




EL JUEGO EN EL QUE TUS PERSONAJES FAVORITOS, LUCHAN.

Por fin vas a ver luchar a tus personajes favoritos de Nintendo entre ellos. Elige un personaje y prepárate para la pelea. Ya ha llegado el juego de lucha más divertido de todos los tiempos. Super Smash Bros., hasta 4 jugadores. Ante cualquier golpe, consulta con el médico de turno.
















www.nintendo.es